人気ソフト40タイトル大攻略!!

1999年1月14日発行（隔週金曜日発行） 第5巻 第1号 通巻90号

電撃攻略Station

ステーション

SPECIAL Vol.9

大容量・大圧縮!
超凝縮のPS攻略読本!!

メタルギア ソリッド
スターオーシャン セカンドストーリー
BRAVE FENCER 武蔵伝
双界儀　私立ジャスティス学園
実況パワフルプロ野球'98 開幕版
SDガンダム GGENERATION
etc.

電撃プレイステーション
1/14号　第1付録

'98年後期PSソフト大攻略

絶対役立つ! 得をする! 完全独走究極大保存版!!

電撃プレイステーション 1/14号 第1付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.9

■発行人／塚田正晃 ■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1999 PRINTED IN JAPAN

人気ソフト40タイトル大攻略!!

1999年1月14日発行（隔週金曜日発行） 第5巻 第1号 通巻90号

電撃攻略Station ステーション

SPECIAL Vol.9

大容量・大圧縮！
超凝縮のPS攻略読本!!

メタルギア ソリッド
スターオーシャン セカンドストーリー
BRAVE FENCER 武蔵伝
双界儀　私立ジャスティス学園
実況パワフルプロ野球'98 開幕版
SDガンダム GGENERATION
etc.

電撃プレイステーション
1/14号　第1付録

'98年後期PSソフト大攻略

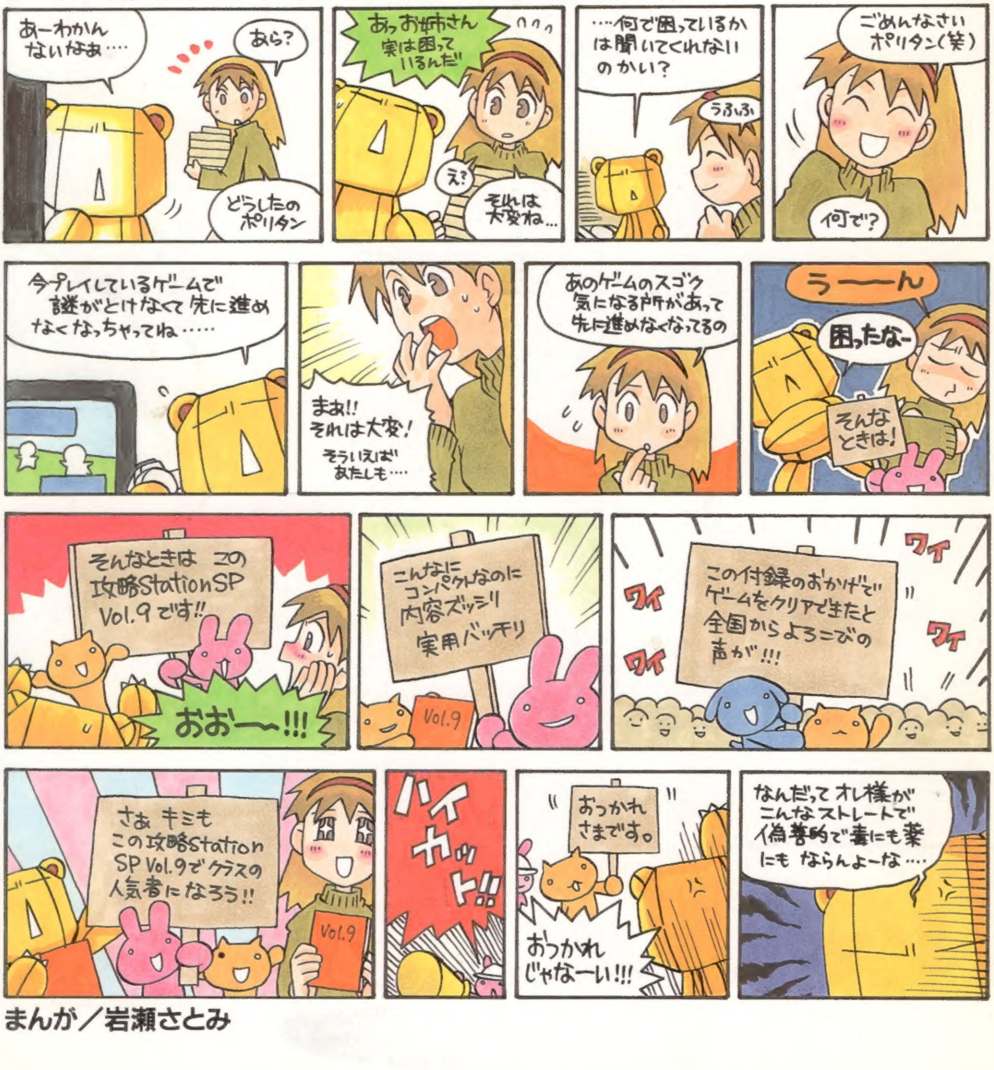
絶対役立つ！ 得をする！ 完全独走究極大保存版!!

電撃攻略Station SPECIAL Vol.9 『メタルギア』『スターオーシャン2nd』ほか超攻略の第9弾！ 電撃プレイステーション

電撃攻略Station SPECIAL Vol.9

●デザイン／羽沢組　●イラスト／伊藤勇太(©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.)　●編集／高橋智也、中川大明、松崎啓太郎、宮田公彦　●ライター／岩崎幸一、岩崎誠、大竹雅法、佐藤光伸、佐藤裕志、城イドム、田島勝、田中弘二、谷口一茂、広瀬絵美、三井一穂、本内新太郎

※データ欄の略称　AC…アナログコントローラ(DS：デュアルショック)　AJ…アナログジョイスティック　GC…ガンコン　M…マウス　MC…メモリーカード　MT…マルチタップ　NC…ネジコン　TC…対戦ケーブル



まんが／岩瀬さとみ

掲載ゲームタイトル

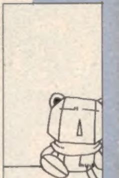
ページ順

4……メタルギア ソリッド
20……スターオーシャン セカンドストーリー
34……BRAVE FENCER 武蔵伝
46……双界儀
54……私立ジャスティス学園
58……実況パワフルプロ野球'98開幕版
62……Blaze&Blade Busters
66……アストロノーカ
70……お嬢様特急
74……東京魔人學園剣風帖
78……どきどきポヤッチオ
82……XI[sái]
84……ダブルキャスト
86……季節を抱きしめて
88……影牢～刻命館 真章～
90……SHADOW TOWER
92……SDガンダムGGENERATION
94……アドヴァンストV.G. 2
96……封神演義
98……DESTREGA
100……オーバーブラッド 2
102……Echo Night
104……いただきストリート ゴージャスキング
105……センチメンタルジャーニー
106……ナムコアンソロジー 1
107……ナムコアンソロジー 2
108……エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～
108……ゆうわくオフィス恋愛課
109……精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～
109……みさきアグレッシヴ!
110……バイオハザード 2 デュアルショックバージョン
110……ポケットファイター
111……リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND
111……ザ・キング・オブ・ファイターズ京
112……ヒロインドリーム 2
112……ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記
113……川のぬし釣り～秘境を求めて～
113……スレイヤーズろいやる
114……ダークメサイア
114……夜想曲

あいうえお順

アストロノーカ……66
アドヴァンストV.G. 2……94
いただきストリート ゴージャスキング……104
エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～……108
Echo Night……102
SDガンダムGGENERATION……92
オーバーブラッド 2……100
お嬢様特急……70
影牢～刻命館 真章～……88
川のぬし釣り～秘境を求めて～……113
季節を抱きしめて……86
XI[sái]……82
ザ・キング・オブ・ファイターズ京……111
実況パワフルプロ野球'98開幕版……58
SHADOW TOWER……90
私立ジャスティス学園……54
スターオーシャン セカンドストーリー……20
スレイヤーズろいやる……113
精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～……109
センチメンタルジャーニー……105
双界儀……46
ダークメサイア……114
ダブルキャスト……84
DESTREGA……98
東京魔人學園剣風帖……74
ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記……112
どきどきポヤッチオ……78
ナムコアンソロジー 1……106
ナムコアンソロジー 2……107
バイオハザード 2 デュアルショックバージョン……110
ヒロインドリーム 2……112
Blaze&Blade Busters……62
BRAVE FENCER 武蔵伝……34
封神演義……96
ポケットファイター……110
みさきアグレッシヴ!……109
メタルギア ソリッド……4
夜想曲……114
ゆうわくオフィス恋愛課……108
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND……111

まんが/福岡県 リンチンチンさん



メタルギア ソリッド

●発売日／98年9月3日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／3D・ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

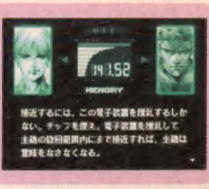
©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

キミの潜入をサポートするパーフェクト大攻略の16ページ!!

類似した働きのものが1つとしてない武器&アイテムと、多彩なアクションを駆使して進んでいく『メタルギア ソリッド』。刻一刻と変化する状況のなか、キミはひらめきと適切な判断で、立ちふさがる難関を突破していかなければならない。そこでここからは、初めての人でも『メタルギア～』を完璧に楽しめるよう、基礎知識から禁断の(?)ウラワザまでを16ページにわたり、ノンストップで完全攻略していく！

困ったときは無線連絡

困ったときは、とにかく無線をかけよう。重要なイベントはキャンベル、ボス戦ではナスターシャなどに連絡すれば、クリアのためのヒントが聞けるぞ。また、一度だけでなく何度も連続でかけることも重要。



潜入編 敵に見つからずにミッションをクリアせよ!

敵に発見されないように、敵地の奥へと潜入していくのが『メタルギア～』の醍醐味。だが、周囲の状況を把握しないまま行動していては、すぐに敵に見つかってしまう。まずは状況にあわせた潜入法をきちんとマスターしておこう。なお、基本となる潜入&戦闘テクニックのほとんどは「VRトレーニング」モードで修得できるぞ。

敵の視界に入らないことが重要

『メタルギア～』のあらゆる基本のなかで、もっとも重要なのは〝敵に見つからないで進んでいく〟ということ。敵に発見されないように移動するには、画面右上のソリトンレーダーを常に確認し、青い円錐で表示される敵の視界範囲内に入らないようにすることが必要なのだ。逆に敵の視界外であれば、かなりの位置まで接近しても見つかることはない。ただし、近くで足音を立てたりすると、急に振り返られて発見されてしまうので注意しよう。

▲この位置が敵に発見されないギリギリの位置だ。

▲敵の視界に入らなければ、ここまで密着しても大丈夫。

もしも発見されてしまったら…

敵に見つかってしまった場合、レーダーが危険モードの表示へと切り替わり、敵の位置が把握できなくなる。また、こうなると敵が集まってきて複数で攻撃されてしまうため、まず勝ち目はない。そこで、危険モードになったときは、慌てずに下の2つの対処法を使って敵の視界外へ逃げよう。

スタン・グレネードを使う

▶スタン・グレネードを使用すると敵が一時ダウンする。そのスキに安全な場所に移動しよう。ただし、敵の動きを止められるのは3～4秒。光ったら素早く行動すること。

別のエリアへ脱出!

▶扉から出たり、ハシゴや排気口などを使って別のエリアへ移動すれば、一瞬で危険モードを回避することが可能。ただし、エレベータや昇降機は使えなくなるので注意。

監視カメラ・ガンカメラの回避法

監視カメラやガンカメラを回避する方法は、死角を利用する方法とチャフ・グレネードや武器を使う方法がある。そのときの状況にあわせて使い分けていこう。

1◉カメラの真下に入り込む

カメラの真下は死角になっているので安全。カメラがスネークのいる位置とは別方向を向いているときに、真下に入り込むのだ。あとはタイミングをはかって移動しよう。

2◉チャフ・グレネードを使用する

チャフ・グレネードを使用すると周囲に電波障害が起き、監視カメラとガンカメラは一定時間(10秒程度)方向を見失う。そのため、この間はたとえカメラの視界内に入っていても安全に移動することができるのだ。ただし、チャフ・グレネードの数には限りがあるので多用は厳禁。

3◉武器で破壊する

カメラ類は、スティンガーはもちろん、C4、グレネード(写真)、ニキータでも、爆炎さえ届けば破壊することが可能。ただ、一度そのエリアを出ると復活してしまうが…。

敵を誘導する方法

敵兵はジーンセラピーによって視覚と聴覚が非常に敏感になっている。これをうまく利用すれば、特定の場所に敵を誘導して、潜入ルートを確保することができる。ただし、武器使用時は必ず危険モードになるので注意。

1◉壁を叩いて音を立てる

壁を背にして密着した状態(ビハインドモード)で◎ボタンを押せば、壁を叩いて物音を立て、敵をおびき寄せることが可能。敵が扉の前から離れないときなどに活用しよう。

2◉武器を利用する

武器使用時の爆発音も敵を誘導するのに役立つ。使用する武器は、C4爆弾かニキータが最適。なるべく離れた場所を狙って、爆発音がしたらすぐに移動を開始しよう。

まんが／神奈川県 池田彩重さん

武器・アイテム編 多彩な武器＆アイテムを駆使して難関をくぐり抜けろ

ここではゲーム中に登場するすべてのアイテムの性能(利点や欠点)、実戦での有効な使い方などを解説していく。なお、アイテムを装備してナスターシャに無線をかければ、その詳しい性能や情報を聞き出すことができる。

武器

217/217 SOCOM
【ソーコムピストル】サーチ（ロックオン）機能のついた特殊部隊用拳銃。１発の威力は低いが、画面内に見えない敵にも照準をあわせることが可能。使用頻度は高い。

451/451 FA-MAS
【ファマス】フルオート連射ができるアサルトライフル。走り撃ちと組み合わせると、前方に対しては、ほぼ無敵になれる。複数の敵を相手にするときに役立つ。

31/36 PSG1
【PSG１】高性能のスナイパーライフル。装備時は自動的にホフク状態になり、スコープをのぞいた主観視点となる。手ブレが激しいため、ジアゼパムは必須。

32/32 NIKITA
【ニキータミサイル】遠隔操作ができる偵察用の小型ミサイル。敵に近づかずに攻撃できるので、ボス戦で効果を発揮する。射程制限はないが燃料が切れると爆発する。

35/35 STINGER
【スティンガー・ミサイル】携帯用の地対空ミサイル。熱源追尾装置がついており、ロックオンするだけで目標を自動追尾する。すべての武器のなかで最も威力が高い。

16/16 C4
【C４爆弾】点火装置式プラスチック爆弾。設置したあとに遠隔操作で任意に爆破できる。攻撃というより、特定の壁を壊したり、扉を破壊するために使うことが多い。

16/16 CLAYMORE
【クレイモア】ステルス迷彩が施されている、目に見えない地雷。範囲60度(約スネーク１等身分の距離、１方向)内に進入すると、爆発して大ダメージを与える。

28/36 GRENADE
【グレネード】◎ボタンで手に構え、離すと投げる（グレネード系の武器は他も同様）。構えてから５秒後に爆発、というタイムラグをどう使うかがカギとなる手榴弾。

27/27 CHAFF.G
【チャフ・グレネード】爆発すると空気中に細かい金属片をばらまき、電子機器をかく乱する特殊手榴弾。主に監視カメラやガンカメラのある場所、ボス戦などで有効。

12/27 STUN.G
【スタン・グレネード】凄まじい閃光と爆音を発生させ、敵の方向感覚、思考能力を奪う。殺傷能力はないが、敵は３～４秒意識を失うので、緊急回避用として使える。

235 TIMER.B
【時限爆弾】タイマーが仕掛けられている爆弾で、カウントがゼロになると爆発する。メニューを開いているときに◎を押すことで捨てられる。イベントアイテム。

B.ARMOR
【ボディーアーマー】装備することによって敵の銃弾によるダメージを半減できる。基本的には常に装備しておき、ＬＩＦＥが少なくなったらレーションに切り替える。

素手での戦い方もマスターせよ

ここでは素手状態で出せる攻撃をまとめてみた。なかでも「首折り」は、素手で唯一敵を殺せる技なので、必ずマスターしておこう。

コマンド	
パンチ	◎
コンボ	◎連打
投げ	✚キー入れ＋◎
首絞め	(敵に密着した状態で)◎
首折り	首絞め後、◎連打
引きずり	首絞め後、◎＋✚キー

アイテム

SCOPE
【双眼鏡】可変倍率双眼鏡。敵の人数や動き、または目標ポイントを把握したいときに使う。ただ、装備時は移動や攻撃ができなくなってしまう。安全な場所で使おう。

CIGARET
【煙草】ソリッド・スネーク愛用の煙草。装備している(吸っている)間は少しずつＬＩＦＥが減少する。また、煙で赤外線センサーを見破れるが、有効範囲は狭い。

5/5 RATION
【レーション】軍用携帯糧食で、メニューが開いているときに使うと、ＬＩＦＥを一定量回復する。装備しているとＬＩＦＥがなくなったときに自動で回復してくれる。

THERM.G
【サーマル・ゴーグル】熱源の分布を画像にする。"熱が見える"ようになるので暗闇でも有効。ステルス迷彩や赤外線センサー、クレイモア(地雷)なども感知できる。

LV.7 CARD
【ＩＤカード】セキュリティ・レベルのかかった扉を開けることができる。カードのレベルは１～７まであり、そのカードを越えるレベルの扉は開けることができない。

SUPPR.
【サプレッサー】ソーコムピストル専用のサプレッサーで、銃を撃つときの発射音を抑えることができる。入手後にソーコムを装備することで、自動的に装着される。

C.BOX A
【ダンボール箱】かぶって敵をあざむくことができる。また、トラックの荷台上でダンボール箱をかぶったままでいると、ダンボールに書かれた行き先に運ばれる。

MINE.D
【地雷探知機】金属を探知する兵器。ステルス迷彩を施したクレイモア(地雷)をレーダーで探知できる。サーマル・ゴーグルとは違い、効果範囲や方向もわかる。

N.V.G
【暗視ゴーグル】光を電気信号に換え、それを増幅して映像化する。ダクト内や洞窟など暗い場所で役立つ。だが、赤外線やクレイモアなどを感知することはできない。

CAMERA
【カメラ】装備すると主観視点になり、◎でズームアップ、⊗でズームアウト、◎で撮影。撮影後にスタートメニューの「ALBUM」を開くと撮った写真を鑑賞できる。

GASMASK
【ガスマスク】装備することで酸素(Ｏ２)ゲージの減少スピードを遅くできる。毒ガスの充満した室内での効果は高いが、水中での酸素減少は抑えることができない。

PAL KEY
【PALキー】メタルギアに装備された核弾頭の、起爆コードを解除するカードキー。形状記憶合金でできており、温度によってカードの形が３種類に変形する。

5/9 DIAZEPAM
【ジアゼパム】ＰＳＧ１を装備しているときに服用すると、40～45秒間、手ブレを抑えることができる。ただ、ＰＳＧ１以外の武器に対しては効果を発揮しない。

KETCHUP
【ケチャップ】ホフク後に◎を押すことで、あたかも血を流して負傷しているように見せかけることができる。医療室に閉じ込められたときに、オタコンからもらえる。

SCARF
【ハンカチ】スナイパー・ウルフが身につけていたもので、かすかに匂いがついている。装備するとウルフドッグになつかれ、襲われなくなる。ほかの使い道はない。

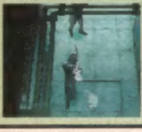
1/1 MEDICINE
【風邪薬】風邪をひいたときに使えば、治すことができる。なお、風邪をひいたままでいると、くしゃみが断続的に出て、敵に気づかれるようになってしまう。

上級テクニック 戦闘をさらにラクにする3つの特殊テクニック

ある程度基本に慣れたら、応用である上級テクニックにチャレンジしてみよう。使い方さえ間違えなければ、よりスムーズにゲームを進められるぞ。

走り撃ち

ソーコムかファマスを装備し、◎を押しながら⊗を押すと、銃を構えたまま移動できる。走りながら攻撃もできるので、敵に見つかったときに使うと有効。



◀すぐに攻撃できるのが利点。

タクティカル・リロード

弾倉が空になる前にＲ１を素早く２回押すと、弾をＭＡＸまで補充することができる。ボス戦で非常に有効なテクニックなので、必ず覚えておきたい。

◀リロードのスキをなくせるぞ。

クイックチェンジ

Ｌ１かＲ１を押すと、武器やアイテムの付けはずし(装備・解除)を一瞬で行える。武器を装備しているが、すぐに投げや首締めにいきたいときなどに使おう。

◀ウィンドウを開く面倒が不要。

敵を倒してアイテムをゲット！

敵に発見されないまま、うまくその敵を倒すことができれば、高確率でアイテム（弾薬やレーション）が出現する。ソーコムで背後から攻撃すれば、敵に気づかれることは少ない。アイテムが欲しいときは狙っていこう。

◀無防備になった瞬間を見逃さずに撃て！

まんが／愛知県 CCさん

ストーリー攻略編　各エリアの重要ポイント＆ボス戦を徹底攻略!

ここからは、『メタルギア〜』のストーリー本編を攻略していく。各エリアごとに重要ポイントを詳しく解説してあるので、見落とさないようチェックしてほしい。さらに難関となるボス戦やイベント戦闘についても、それぞれ攻略法をまとめてみたぞ。必ず確認してから戦うようにしよう。また、ちょとした小ネタを集めたミニチェックも、おもしろいものばかりだ。ぜひ試してみよう。

1 搬入ドック

◉昇降機が降りてくるまでじっと待て!

最初のエリアである搬入ドックは、正面奥にある昇降機に乗り込むのが目的。ここは時間を気にせず、確実に敵の視界を逃れながら移動していこう。昇降機は一定時間経過すれば到着するので、むやみに動き回らず、降りてくるまで物陰に隠れて待とう。また、万が一敵に発見されてしまったら、中央を縦に伸びる通路の手前端から、水中に飛び込もう。確実に危険モードを回避できるぞ。

2 ヘリポート

◉ソーコムピストルを忘れずに入手せよ!

昇降機で上がると極寒のヘリポートに到着。ここでは、正面の建物(核廃棄所)の1階と2階にある排気口から、屋内に潜入することが目標だ。ただし、このエリアには監視カメラなどが設置されているため、潜入の難度が大幅にアップしている点に注意。また、ソーコムピストルが正面扉前のトラックの荷台に、チャフ・グレネードがヘリ発着地点の中央に置かれている。発着地点のサーチライトは、左側から進入すれば回避しやすいぞ。両アイテムとも排気口に入る前に取っておこう。

▲最低でもソーコムピストルだけは忘れずに入手すること。

ミニチェック　メイ・リンを怒らせよう!!

このヘリポートのシーンから登場するセーブ役のメイ・リンに関する小ネタを紹介。彼女に連絡を取り「セーブしない」を選ぶ。これを繰り返していくと、4回目に表情がひきつり、6回目にはアッカンベーをするぞ。可愛いので絶対に必見!

3 戦車格納庫①

◉サーマル・ゴーグルを手に入れろ!

排気口のダクトを抜け、たどり着いた先は戦車格納庫。このエリアでは、1階にあるエレベータに乗り、地下1階を目指すのが目的。ただし、その前にやるべきことが1つある。それはサーマル・ゴーグルを入手することだ。このサーマル〜は、2階倉庫②の中にあるが、オセロット戦の前までに手に入れておかないと、扉が閉まってしまい入手できなくなるのだ。2階通路の監視カメラに十分注意して、必ず取りに行こう(※)。なおエレベータは、右側にあるスイッチを素早く2回押せば、すぐに到着するぞ。

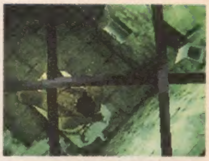
重要アイテムスポット

※地雷探知機とサプレッサーは、対応するLV(レベル)以上のIDカードを入手したら、必ず取りに来よう。

4 独房 ー戦車格納庫・地下1階ー

◉ハシゴを昇りDARPA局長のもとへ

エレベータを使って地下1階に降りてきたら、右側の壁に張り付いてみよう。DARPA局長、ドナルド・アンダーソンを確認することができるはずだ。そこからは、このフロアの右下にあるハシゴからダクト内へ進み、DARPA局長のいる独房に向かうことになる。


▲ダクト内では主観視点で敵兵のトイレ姿などが見られる。

ミニチェック　女兵士のパンティー姿を見よう

ダクト内からは、女兵士の独房をのぞくことができるが、ここで一度ダクトを出てから再度のぞきに行ってみよう。すると女兵士の姿が次々と変化していくぞ。これを繰り返せば、最終的に下着姿まで見られるのだ♥

BATTLE VS ゲノム兵①

扉の横からソーコムで撃ちまくれ!

戦闘開始直後に扉の横まで移動し、扉の左右からソーコムを連射しよう。こうすれば、入ってくる敵をどんどん倒していけるぞ。アイテムが出たら、左右に移動しながら回収し、この戦法を繰り返していけばいいのだ。

▲この位置から撃っていれば、ノーダメージクリアも可能!

5 武器庫 ー戦車格納庫・地下2階ー

◉倉庫の中にあるアイテムを取れ!

武器庫ということもあり、武器系のアイテムが大量に入手できるこのエリア。武器や弾薬などの補充をしたいときには、こまめに足を運ぼう。ただし、ここにはフロア右上の隠し部屋にある3つを含め、計6つの落とし穴が仕掛けられている。落ちてしまうと、LIFEゲージが満タンでもゲームオーバーになるので注意しよう。落とし穴は、たとえ上を通っても、止まらずに走り抜ければ絶対に落ちることはない。覚えておくといい。

▲一瞬でも落とし穴の上で立ち止まるとこうなる……。

POINT　アヤシイ壁を破壊せよ!

C4爆弾を入手したら、あたりの壁を主観視点で見てみよう。周囲と明らかに感じの違う、紫色の壁を発見できるはず。あとはこのそばにC4を設置し、少し離れてから爆破すればいい。壁が壊れて奥に入れるようになるぞ。

▲アヤシイ壁はフロア左上、右上、左下の3カ所。

まんが／富山県　いわきゆーしさん

6 武器庫南 －戦車格納庫・地下2階－

◉C4爆弾で壁を破壊しながら進め！

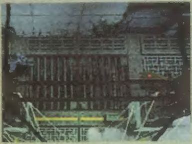
武器庫南では、Ｃ４を使って連続で壁を爆破しながら、ベイカー社長を捜すことになる。Ｃ４が足りない場合は、武器庫に戻って補充してこよう。なお、オセロット戦後は、武器庫の右下の部屋でファマスを入手しよう。赤外線センサーはホフクで進めば回避できるぞ。

▲◀通路奥には２つの隠し倉庫（ＬＶ４、６）がある。カードを入手したら絶対に来よう。

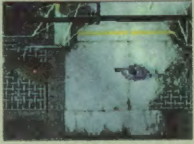
BATTLE VS リボルバー・オセロット

一発ずつ確実に弾を当てろ！

安全にいくなら、オセロットが弾を使い切ってしまうまで逃げ回る戦法をとろう。６発撃つとオセロットは弾を補充するので、そこで一気に接近してダメージを与えるのだ。オセロットは、補充が終わるまでは逃げるだけで撃ち返してはこないので、直線上に並んだときにサーチして、１発ずつ確実に弾を当てていけばいい。時間はかかるが確実に倒せる。

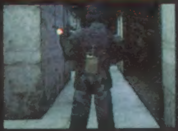


▲立ち止まってサーチ、そして背後から狙い撃つ！



▲射撃時に立ち止まる必要のない走り撃ちも有効だ。

ミニチェック 敵の背中にC4を設置すれば…



Ｃ４爆弾は地面や壁に設置するだけでなく、敵の背中にもくっつけることが可能。設置したあとは◎を押せば爆発させることもできるぞ。Ｃ４で爆破した敵は変な（？）格好でふっ飛ぶので、一度は試してみよう！

7 戦車格納庫②

◉メリルに連絡して扉を開けてもらえ

ベイカー死亡後は、まずメリルと無線連絡をとる必要がある。メリルと会話してからしばらくすると、戦車格納庫・１階の運搬口の扉が開き、渓谷へと向かうことができるようになるぞ。ちなみにメリルの無線の周波数があるという「パッケージの裏」とは、キミが買った『メタルギア～』のソフトの裏のことらしいのだが……。

POINT 赤外線センサーは慎重に回避

渓谷へと続く運搬口の内部には、赤外線センサーのトラップが連続で仕掛けられている。サーマル・ゴーグルを装備してセンサーの動きを確認し、１本１本確実に回避していこう。くれぐれも、あせって走り抜けないように。

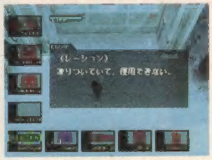
▲センサーの移動速度は１本ごとに違っているぞ。

8 渓谷

◉仕掛けられたクレイモアに注意して進め！

運搬口を抜けると、そこは一面雪に覆われた渓谷。ここで注意すべきことは、運搬口の出口付近にクレイモア（地雷）が複数設置されているという点だ。このクレイモアはホフクで移動していれば、爆発させることなく回収できる。地雷探知機以外にも、サーマル・ゴーグルで位置を確認することも可能だぞ。とにかく慎重に進もう。

▲ホフクで回収したクレイモアは、自ら使えるようになる。



▲長時間いるとレーションが凍結してしまうこともある。

BATTLE VS M1戦車

接近してハッチにグレネードを投げ込め

戦闘開始後、すぐにチャフを使い、戦車の電子機器を無効化しよう。効果が持続しているあいだは、戦車は主砲が使えないので、ラクに接近できるはずだ。うまく接近できたら、上部のハッチめがけてグレネードを投げ込もう。これを２～４回ほど繰り返せば倒せるぞ。

▲あまり接近しすぎると戦車にひかれてしまうぞ。注意！

▶Ｃ４やクレイモアでキャタピラを攻撃すると、戦車の動きが鈍くなるぞ。

9 核保存棟・1階

◉レーダーを頼りにして移動せよ

このエリアの最大の特徴は、チャフ・グレネード以外の武器が強制的に使用できなくなってしまうということ。よって、アイテムを回収したらすぐに地下１階へ向かおう。なお、このエリアで敵に発見されると、フロア内に毒ガスが充満し、脱出不可能（ゲームオーバー）になってしまう。敵には絶対発見されないように気をつけること。また、エレベータのある２階へは左右の階段のどちらからでも行くことができる。右側は途中に監視カメラがあるので、できるだけ左側から上がろう。

▲敵兵が右方向を向いているときにエレベータに乗り込め。

ミニチェック IDカードを装備しなくても扉が開く！

敵兵を後ろから首絞めして、そのまま扉まで引きずっていくと、なんとＩＤカードを装備していなくても扉が開く。敵が持つカードに反応してのことだが、自分が持っているカードを越えるレベルの扉は開けられない。とすると、あまり意味はない？

まんが／滋賀県　仙蛙さん

10 核保存棟・地下1階①

◉ニキータミサイルを入手しろ!

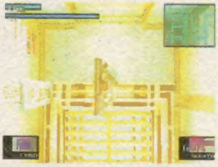
このエリアにはいくつもの小部屋があるが、現段階で入ることができるのは画面に向かって右側の3つのみ。女子トイレや所長室にも、まだ入ることができないので、ニキータミサイルを入手したら、地下2階へ向かおう。ただ、このエリアを監視する敵兵は、一定の時間ごとにフロアの右上にある男子トイレに入る。用を足している最中の敵兵は無防備なので、背後から倒すのが非常にラク。地下2階へ行くのは、ここで敵を倒しまくってアイテムをたくさん入手してからでも遅くはない。

重要アイテムスポット

11 核保存棟・地下2階

◉酸素ゲージの消費量に注意しろ!

この地下2階には、エレベータ前の小部屋を除き、フロア全体に毒ガスが充満している。しかも中央の廊下には電流が流れていて、足を踏み入れると大ダメージを受けてしまう。目的地である研究室（フロア右下）に行くには、ニキータで配電盤を破壊し、電流を止める必要があるのだ。酸素ゲージに注意しつつ、慎重にミサイルを操作しよう。また、配電盤破壊後は、ガスマスクを入手しておくのを忘れずに。



◀小部屋でニキータを装備しておき、小部屋を出たらすぐ撃とう。

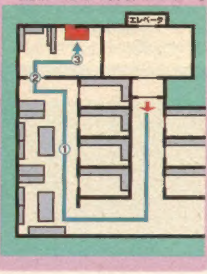
重要アイテムスポット

POINT ニキータで配電盤を破壊!!

フロア左上の部屋にある配電盤を破壊するには、右下の図にあるルートでミサイルを誘導することになる。まず2つの曲がり角では、壁にぶつからないように注意。次に①の直線では、ミサイルの速度が遅いとガンカメラに撃ち落とされてしまうので、いったん✚キーから手を離し、ミサイルのスピードを上げよう。あとは道幅の狭い②～③までを慎重に通り抜ければOK。②の部分はとくに狭いぞ。注意!

▲通常視点より、ミサイル視点のほうが操作しやすい。

ミサイルの誘導ルート



BATTLE VS サイボーグ忍者

スキをついてコンボでダメージを与えろ!

武器が通用せず、パンチやコンボで攻撃するしかない。忍者の攻撃法は、回し蹴り、ジャンプ踏みつけ攻撃、ワープしての正拳突きなど多彩。だが、どれも攻撃を終えたあと、忍者は一瞬無防備になるので、そこにコンボを叩き込む戦法をとろう。最後の青いプラズマ状態のときのみ、武器が使用可能だぞ。

▲正拳突き後の忍者の無防備状態は、かなり長いぞ。

▲姿が消えたらサーマル・ゴーグルを装備しろ!

ミニチェック オタコンの研究室を調べると?

オタコンの研究室にはアニメのポスターをはじめ、フィギュアの箱(?)からゲーム機(??)まで、いろいろなアイテムがあり、さすが「オタク」を自称するだけはある、といった感じ。余裕があったら、気分転換の意味も含め、ぜひ一度見て回ろう。

12 核保存棟・地下1階②

◉敵兵に変装したメリルを捜し出せ!

忍者戦後は再びここに戻り、敵兵に変装しているメリルを捜すことになる。メリルは一見、敵兵と区別がつかない。だが、エレベータで地下1階に到着した直後なら、メリルは部屋のドアのそば(左側)にいる。見つけ(られ)たら、すぐに女子トイレまで追いかけよう。

▲わからなくなったら、お尻をプリンプリン振って歩いている敵兵を主観視点で捜そう。

ミニチェック メリルたちと一緒に遊んでみよう!

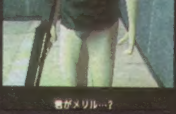
ここではメリルと会う前後に楽しめる、ちょっとしたネタを4つ紹介。ちなみに3は、よけて空振りさせることもできるぞ。

1■女子トイレから通信すると怒られる!?

女子トイレ内でメリルに会う前にメイ・リンかナスターシャに無線をかけると、ソリトンレーダーで位置がバレているためか、「ヘンタイ!」などと罵声を浴びせられるぞ。

2■メリルのパンティー再び…

メリルと出会うイベントのとき、(スネークが)女子トイレに入ってから、5秒以内に奥の個室に行こう。するとポリゴンデモ時のメリルの服装が下着姿になるぞ。男性プレイヤー必見!



3■強烈な平手打ちを喰らいたい貴方へ

メリルと一緒に行動しているとき、武器やパンチで彼女を攻撃してみよう。強烈な平手打ちで仕返しされてしまうぞ。当然、このときはLIFEゲージも減少する。

4■メリルを見つめ続けると顔が赤くなる

主観視点でメリルを見つめると、メリルが照れる姿を見ることができる。また、そのままずっと見つめていると、だんだんと顔が赤くなり、メリルのセリフも変化するぞ。

まんが／茨城県　小見幸子さん

13 所長室

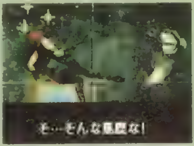
◉マンティス戦の命綱は無線連絡!

ようやく出会ったスネークとメリルは、新型メタルギア・レックスのある地下整備基地を目指し、通信棟へと抜ける通路のある所長室へと向かう。だが、そこにはFOXHOUNDの超能力者、サイコ・マンティスが!

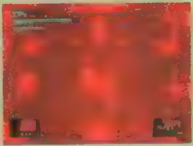
BATTLE VS サイコ・マンティス

攻撃の当たらないマンティスに勝つ方法は?

マンティス戦では、普通の攻撃はすべて先読みされ、ほとんどダメージを与えることができない。このままでは勝つことは難しいので、キャンベルに何度か連絡をして攻略法を聞き出そう。メリルがマンティスに操られてしまったら、スタン・グレネードで気絶させればいい。また、マンティスの姿が消えたら、すぐにサーマル・ゴーグルを装備して戦っていこう。



▲メリルが銃を向けてきたらすぐにスタンを投げろ!


▲ステルス迷彩を使われたら即、サーマル・ゴーグル。

▲飛んでくる椅子や絵は、ホフクでほぼ回避できる。

ミニチェック コナミのゲームのデータがあると…

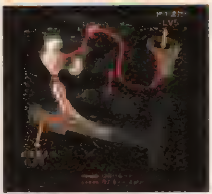
メモリーカード内にコナミのゲームのセーブデータがあると、マンティスはそのタイトル名をズバリ言い当ててくる場合がある。また、「スナッチャー」と「ポリスノーツ」両方のデータがあると、なんと小島監督が肉声でお礼をいってくれるぞ!

14 洞窟

◉素早いウルフドッグに注意せよ!

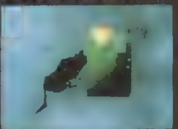
洞窟内にいる狼犬ウルフドッグは意外に強敵。動きが素早いうえ、いったん跳びつかれると振りほどくのが難しいからだ。発見されてしまった場合は、パンチを1発当てたあとに急いで走り抜けよう(進行ルートは右の通り)。また、洞窟内は非常に暗いので、暗視ゴーグルを活用しよう。

進行ルート



ミニチェック ダンボール箱を使うと攻撃されない!?

洞窟の出口前でメリルと合流したら、メリルを攻撃して素早くダンボール箱の中に隠れよう。すると、近くにいるウルフドッグがダンボール箱に小便をかけてくる。そして以後、そのダンボール箱をかぶると、ウルフドッグに襲われなくなるのだ。



15 地下通路

◉クレイモアの罠に引っかかるな

地下通路の入口にはクレイモアが仕掛けられている。しかもこの場所は、電波障害が発生しているため、地雷探知機を使うことはできない。そのため、ここはメリルの足跡を慎重にたどりながら進んでいくことになるのだが、ちょっとした操作ミスでもクレイモアを踏んでしまうことになるのが難点。確実に回避したいなら、サーマル・ゴーグルを装備して位置を確認するか、ホフクでクレイモアを回収しながら進んでいこう。

▶サーマル・ゴーグルがあれば、安全なルートがわかる。

ミニチェック メリルを攻撃するとガンガンののしられる!

メリルが狙撃された直後は、倒れているメリルを攻撃することができる。すると、キャンベルやナオミから無線がかかってきて、非難と罵声を浴びせられるぞ。ナオミから"変態"呼ばわりされたいなら(?)、これを何度も繰り返してみよう。

POINT 武器庫でPSG1を入手しろ!

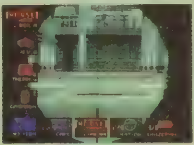
PSG1を入手するには、戦車格納庫・地下2階にある武器庫の、フロア左上の部屋まで戻らなければならない。途中、渓谷のガンカメラとクレイモアに注意すれば、1度通ったルートなので迷うことはないはず。また、部屋に仕掛けられた赤外線センサーは隙間が非常に狭いため、ホフクで慎重にすり抜けなければならない。斜めに少しずつ移動しよう。

▲わずかな操作ミスでセンサーに触れてしまう。慎重に!

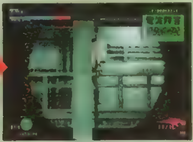
BATTLE VS スナイパー・ウルフ①

基本は"撃たれる前に撃て!"

ウルフ戦はできるだけ早く相手の位置を把握することが重要。通信A棟の2階に隠れているので、PSG1の照準を左右に素早く動かして姿をとらえよう。あとは相手がライフルを構えた瞬間を狙って攻撃していけばOK(ジアゼパムを使うとラク)。なお、攻撃を受けてしまったときは、いったん装備を解除し、正面に向き直してから再びPSG1を装備するようにしよう。


▲装備直後、L2を押せばズームを止められるぞ。

▲ウルフの移動する付近に、照準をつけておき……。


▲構えてきた瞬間に、すかさず狙い撃っていこう。

まんが／岩手県　石川千香子さん

16 医療室 ―戦車格納庫・地下1階―

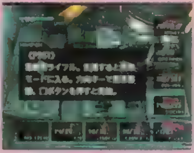
◉オセロットの拷問から脱出せよ

ウルフ戦後に捕らえられ、医療室の牢に閉じ込められてしまうスネーク。ここでの目的はオセロットの拷問に耐え、牢から脱出することだ。拷問はLIFEがゼロになるとゲームオーバー。ウルフ戦後にはセーブをしておこう。

POINT 拷問に耐えるか？ それとも…

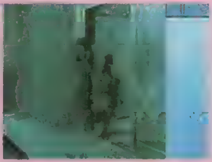
拷問は1回につき3回の電気ショックが行われるので、ひたすら◎ボタンを連打しよう。また、電気ショック終了後も約2秒間は◎ボタンが入力可能。この2秒間でどれだけＬＩＦＥを稼げるかもカギになるぞ。一応、セレクトボタンを押せば服従できるが、その場合、スネークが見張りの兵士に風邪をうつされ（風邪薬で治療可能）、さらにストーリー終盤で重大な分岐が……。

▲拷問が始まったらとにかく連打、連打、連打！


▲5回の拷問に耐えれば、アイテムが満タンになるぞ。

POINT 牢獄から脱出せよ！

全部で3種類ある脱出方法のなかで1と2は、いずれも2回目の拷問が終了し、オタコンからＬＶ６のＩＤカードを渡されたあとなら可能。実行のタイミングは、見張りの兵士がトイレに行ったときだ。

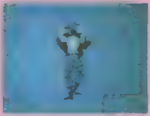

▲見張りの兵士が、トイレに入ったら即、行動を起こそう。

1●ベッドの下に隠れる

見張りの兵士がいないスキに、ベッドの下にホフクでもぐり込む。あとは兵士が扉を開けて入ってきたら、ベッドから出て脱出だ！

2●ケチャップで死んだフリ

ホフク状態で、オタコンにもらったケチャップを使うと、血を流して倒れているように見せかけられる。あとは兵士がくるまで待て。

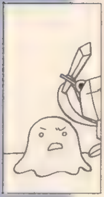


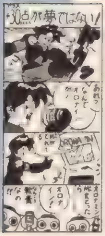
3●忍者に助けてもらう

上記2つの脱出法に失敗した場合でも、最終的にサイボーグ忍者が現れて扉を破壊してくれる。そのまま扉の外へと脱出しよう。

ミニチェック 見張りの兵士を倒さずに脱出すると…

見張りの兵士を殺したり、気絶させたりせずに牢を脱出すると、兵士が突然お腹をこわしてトイレに駆け込む。そのあとは、トイレの扉を叩くたびに悲鳴をあげるぞ。ちなみにこの兵士は、序盤の独房でパンツ一丁になっていた兵士と同一人物なのだ。

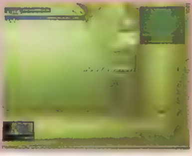




POINT 通信Ａ棟へ戻る途中では？

通信Ａ棟へ戻る途中では、拷問に服従しなかった場合に限り、装備に時限爆弾が仕掛けられているというイベントが起こる（アイテムのＴＩＭＥＲ.Ｂのカウントが50を切ると危険を知らせる無線が入る）。この時限爆弾はすぐに捨てよう。また、核保存棟・地下2階の小部屋（フロア左下の部屋）へ寄れば、ボディーアーマーが入手できるぞ。

▲時限爆弾はカウントがゼロになるとゲームオーバー。


▶サーマル・ゴーグルを取っていないと現れないので注意。

17 通信Ａ棟

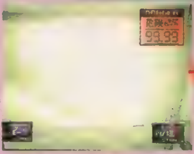
◉入口のロープを取るのを忘れるな！

通信Ａ棟では敵兵に追われながら、らせん階段を昇るイベントが発生する。通信Ａ棟入口で監視カメラに発見されたらイベントに突入（危険モードになる）。その入口に置いてあるロープを必ず入手して、いざ駆け上がれ！

POINT らせん階段の突破法

まずは通信Ａ棟入口の扉の前にクレイモアを設置しておく。これで後ろから来た敵との距離を多少離すことができるぞ。らせん階段に入ったら、走り続けながらスタン・グレネードを投げて、最上階まで進もう。

▶クレイモアの設置場所はココ。2〜3個、仕掛けてもいい。


▲スタン〜をタイミング良く投げ、爆発させると……。

▲敵を出現と同時にダウンさせることができる。

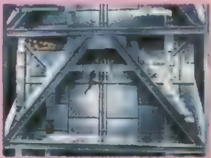
18 通信Ａ棟・屋上

◉外へ出る前にロープを装備しておけ

屋上へ出て通信Ｂ棟へ向かおうとすると、突如リキッドがハインドＤで攻撃を仕掛けてくる。このポリゴンデモが終わったら、その場から動かず、ロープを装備し✚キーを上に入れれば、ラペリングでの脱出に入るのだ。

POINT 屋上からラペリングで脱出！

ラペリングが始まったらすぐに右下にジャンプ、そのまま⊗を連打しながら今度は左下にジャンプ……というようにジグザグに降りていこう。少々のダメージは受けるが最短時間で下までたどり着けるはず。


▲⊗を連打しながら✚キーを右下、左下と繰り返すべし。

まんが／大分県 三月健光さん

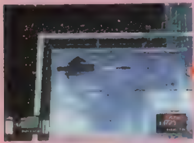
19 渡廊下

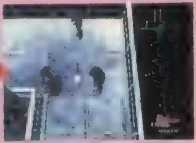
◉凍っている扉をC4爆弾で開けろ!

渡廊下に着いたら、外側が凍りついて開かなかった扉をＣ４爆弾で爆破しよう。扉が開けば、通信Ａ棟内を自由に行き来できるようになる。ここで、らせん階段のイベントで取り逃がしたアイテムを回収して回るのだ。

POINT 向こう側の敵兵はニキータで撃て!

アイテム回収後は、長い渡廊下を進むことになるのだが、廊下の向こう側から３人の敵兵が攻撃を仕掛けてくるため、思うように前へ進めない。ここは、敵の攻撃を受けることのない下の写真の位置からニキータを撃って倒してしまおう。

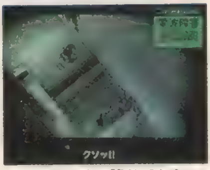

▲安全地帯であるこの場所からニキータを発射！


▲うまくミサイルを誘導して３人の敵兵を倒せ。

20 通信B棟

◉オタコンにエレベータを動かしてもらえ

通信Ｂ棟に入ったスネークだが、エレベータは故障、階段は途中で崩れてしまっている。ここで再びエレベータの前までいくとオタコンが現れ、そしてエレベータを起動させるために１階へと行ってくれるぞ。その間に、ハインドＤを倒すべく屋上へと向かおう。



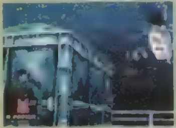
▲階段を下まで降りてから、エレベータの場所へと戻ろう。

BATTLE VS ハインドD

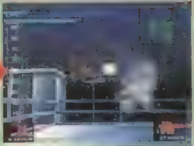
クイックチェンジを有効に使え!

ハインドD戦は、クイックチェンジを使ったヒット&アウェイが重要。まず、下のマップのⒶの障害物を盾にしてハインドDの攻撃を回避。攻撃が止んだら狙いやすい位置まで移動し、「素早くスティンガーを装備してロックオン→撃つ→クイックチェンジでスティンガー解除」を繰り返してダメージを与えていくのだ。

▼この障害物に隠れていれば、ハインドＤの攻撃は当たらない。攻撃が止むまでここで耐えるのだ。

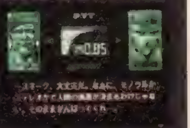


▲敵の攻撃が終わったら、すぐさまロックオン！


▲そして撃つ！　１～２発撃ったら、すぐに逃げよう。

ミニチェック キミのテレビがモノラルだと…

ハインドＤ戦でキャンベルに何回か無線をかけると、「ローター音で飛んでくる方向を判断しろ！」といわれる。だが、モノラルテレビだと（音声をモノラルに設定していると）、キャンベルやメイ・リンたちにあきれられてしまうのだ。ムカッ！



BATTLE VS ステルス迷彩兵

弾切れに注意しつつ撃ちまくれ!

ステルス迷彩兵たちとの戦闘は、ファマスの走り撃ちがベスト。エレベータ内を縦横無尽に走りまくり、撃ちまくればいい。戦闘が始まる前から、□と⊗を押しっぱなしにしておくのがポイントだぞ。

▲サーマル・ゴーグルを装備すれば敵の位置がわかる。

▲弾が少なくなったら、タクティカル・リロードだ。

21 雪原

◉ウルフ戦に楽勝してアイテム回収!

通信Ｂ棟の１階から雪原へ出ると、いきなりスナイパー・ウルフに狙撃され、そのままバトルへと突入する。下の攻略法を参考にして戦っていこう。無事に倒すことができたら、入手したＩＤカードを使って各小部屋のアイテムを回収し、溶鉱炉へと急ごう。

▲罠が仕掛けられている小部屋も。入る際には注意が必要。

BATTLE VS スナイパー・ウルフ②

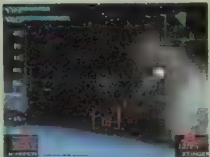
多彩な攻撃方法で素早くラクに倒せ!

２回目のスナイパー・ウルフ戦は、エリアが広いので１回目よりも隠れているウルフを捜すのが難しくなっている。だが、今回はＰＳＧ１以外の武器も使用可能だ。これらを有効に使えばラクに倒せるぞ。

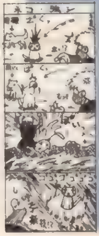
1●ニキータの場合：確実に当てることが可能

ニキータミサイルは、なだらかな坂なら登ることができる。右にある段差の陰からニキータを撃ち、坂を登らせてミサイルを誘導すれば、ノーダメージで勝つことも可能。ウルフはミサイルに反応しないので確実にヒットさせられるはずだ。

2●スティンガーの場合：爆風でもダメージ大



スティンガーを使えば、たとえウルフの姿が見えなくてもロックオンができてしまう。ウルフが木の陰に隠れている場合も、爆風でダメージを与えられるので非常にラク。撃ったあとにはクイックチェンジをして、すぐにその場を離れよう。



まんが／茨城県　夏初月さん

22 溶鉱炉

◉炉の中には絶対に落ちるな!

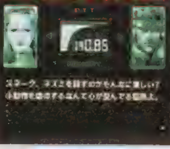
雪原の小部屋にある階段を降りると、灼熱の溶鉱炉へとたどり着く。このエリアで注意しなければならないのは炉の中に落ちること。足を踏み外して落ちてしまうと、一発でゲームオーバーになるので気をつけよう。

POINT クレーンの場所はビハインドで

クレーンの通路は✚キーを左上に入れっぱなしにしながら、少しずつ進んでいこう。クレーンが近くにきたら、✚キーを左上に入れたまま、すぐに⊗でしゃがむこと。そうしないと炉に落ちてしまうぞ。

▲クレーンはスティンガーやニキータなら破壊できる。

ミニチェック ネズミを撃つと…



クレーンが通る場所をよく見てみると、ネズミが走っているのがわかる。このネズミをニキータやスティンガーなどで殺すと、いきなり無線がかかってきて、仲間たちから怒られるぞ。やはり動物虐待はマズイ?

23 貨物用昇降機

◉ガンカメラとクレイモアに注意しろ!

溶鉱炉を出ると目の前に昇降機が上がってくる。これに乗って右にあるスイッチを押し、下へ向かおう。なお、1台目と2台目の昇降機をつなぐフロアには、ガンカメラやクレイモアが仕掛けられている。アイテムをうまく使って切り抜けていこう。

◀▲ガンカメラはチャフで、クレイモアはサーマル・ゴーグルで、それぞれ対処しよう。

BATTLE VS ゲノム兵②

下へ投げ落とせば一発で終わり!!

もっとも手っ取り早いのは、投げで1人ずつ昇降機の下に落としてしまう戦法。こうすれば敵兵1人につき、ワンアクションでOKだ。ただし、敵を投げる際には、柵を背にする必要がある。移動時には敵の攻撃に注意!

▲隅にいる敵を狙い、柵を背にするかたちで投げればいい。

ミニチェック カラスたちを撃ち落とすと…

2台目の昇降機に乗っているとき、空中にカラスがたくさん飛んでいるが、なんとソーコムやファマス、スティンガーなどを使えば撃ち落とすことが可能なのだ。2羽以上殺すとキャンベルから無線がかかってきて、説教して(?)もらえるぞ。

24 地下倉庫

◉通路脇のアイテムを忘れるな!

最下層で昇降機を降りると、そこは極寒フロアの地下倉庫への通路。両側のコンテナ脇に隠れているアイテムをすべて回収してから、地下倉庫の中に踏み込もう。

BATTLE VS バルカン・レイブン

レイブンの進行ルートを予測せよ!

レイブンの歩くルート上にクレイモアを設置しておけば、あとは勝手に引っかかってくれるぞ。また、ニキータで背中、または体の側面を狙うのもいいし、コンテナの陰からグレネードを投げるのも有効。なお、コンテナの上にあるアイテムを入手するには、下のコンテナをレイブンに破壊させるしか手はない。

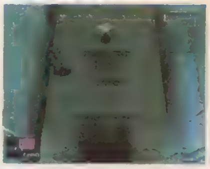
▲レイブンの進行ルートを先回りしてクレイモア設置。

▲コンテナの陰に隠れて、引っかかるのを待てばいい。

25 地下倉庫北

◉チャフを使って一気に走り抜けろ!

このエリアは、壁のいたるところに計41個ものガンカメラが設置されているのが特徴。ここは地下倉庫を出てすぐのところで入手できるチャフを使って、奥の扉までさっさと走り抜けてしまおう。ちなみに、スティンガーを使えば壊すこともできるが弾のムダ。



▲地下倉庫を出てすぐのところには、2つの落とし穴も!

26 地下基地

◉核発射を阻止せよ!

扉を抜けると、メタルギア・レックスが置かれた巨大な地下基地へとたどり着く。ここでは司令室へと向かい、PALキーの入力をして核発射を止めることになる。

POINT 落としたPALキーを探せ!

PALキーを発見するには、1階の廃水溝で地雷探知機を使えばいい。だが、レーダー上には2つの赤い光点が表示され、右側は時限爆弾になっている。間違って拾ったら、すぐその場に捨てよう。

▲廃水構に入っている間はLIFEが減るので注意。

ミニチェック PALキーをネズミに…

ゲーム開始から司令室にたどり着くまでに、敵に発見された回数が10回以下だと、PALキーをネズミに飲み込まれてしまうというイベントが起こる。だが、クレイモアを使ってネズミを倒せば、ラクに取り返せるぞ。

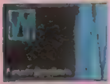
まんが 熊本県 鯨子さん

POINT 司令室でPALキーを入力せよ!

司令室に戻るとPALキーの入力イベントが発生。ここで注意しなければならないのが、室内に設置されている2つの監視カメラ。見つかると扉が閉められ、毒ガスが充満し、ゲームオーバーになる。必ずチャフを投げてから中に入ろう。

1●そのまま入力する

1回目の入力は、PALキーの形状を変化させる必要はない。装備して左側の端末に近づけば入力できるぞ。



2●地下倉庫まで戻って冷やす

2回目の入力は、地下倉庫へ行って、PALキーの色が青色になるまで待つ。色が変わったら司令室に戻って入力しよう。

3●溶鉱炉で暖める

最後のPALキーは、溶鉱炉まで戻るしかない。赤くなったら、途中の地下倉庫で冷やさないように、急いで司令室へ戻ろう。

BATTLE VS メタルギア・レックス

スティンガーを弱点に撃ち込め!

レックスは近距離でレーザー、中距離でマシンガン、遠距離で誘導ミサイルの攻撃を使い分けてくる。下の攻略法を参考にして、スキをついて弱点にスティンガーを撃ち込んでいく方法が基本になるぞ。

第1段階●その場から動かずにレドームを狙え

戦う前からチャフを装備しておき、レックスが動き始めたらすぐにチャフを投げよう。あとはその場から動かずに、スティンガーを弱点のレドームにガンガン撃ち込めばOK。

◀左肩にあるレドームを撃ちまくれ!

第2段階●レーザーをよけてから撃て!

2段階目は、まずチャフを投げてレックスの足元まで寄る。そこでレーザーを出してきたら、離れながらこれをよけて、すぐにコクピットを狙い撃つのだ。この繰り返して勝てる。

◀このぐらいの距離から撃っていこう

BATTLE VS リキッド・スネーク

確実にパンチを当てていこう

リキッド戦は素手で戦うしかなく、しかも時間制限内に決着をつけなければならない。リキッドに対して、もっとも有効なのはパンチ2発の攻撃。パンチ2発を当てると、リキッドは必ず反撃をしてくるので、これをよけて、またパンチ2発。この繰り返しで連続してダメージを与えられるはずだ。また、リキッドの強烈な体当たり攻撃は、その場にしゃがむと、なぜかスネークをすり抜けるぞ。覚えておこう。そして、リキッドのLIFEが残りわずかになったら、コンボや投げで地面へと落としてしまおう。

▲コンボではなく、パンチ2発ずつを当てていこう。

▲体当たりは、その場にしゃがむだけで回避できる。

POINT "拷問"でメリルの生死が決まる!

リキッドを倒したあと、メリルが生きているか、死んでいるかは、実はオセロットの拷問に服従したか、していないかで決まってくる。このあとのエンディングや、クリア後にもらえるアイテムも変わってくるぞ。ぜひ両方とも見てみよう。

■拷問に耐え切ると…

メリルは目を覚ましてスネークに抱きつく。そして2人はそのまま脱出路へと向かうことになる。

■拷問に服従すると…

メリルはすでに息を引き取っていた……。このあとオタコンが現れ、協力して一緒に脱出することになる。

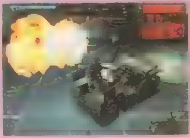
27 脱出路

●レーションを必ず入手しておけ!

脱出路ではレーション以外のアイテムが使用不可能となる。駐車場へ出る前に2個、駐車場の左下の隅に1個、レーションが置いてあるので、必ず取ってから脱出すること。また、駐車場では投げをメインに使っていこう。

POINT 主観視点で撃ちまくれ!

ジープの機銃は、主観視点のまま撃つことができる。脱出路は、この主観撃ちを使っていこう。駐車場と1つ目の検問は、ドラム缶を破壊。2つ目の検問は、一番左→右→中央(左側の奥)の順で敵を撃てば突破できる。リキッドは……とにかく撃ちまくれ!



▲ドラム缶がある場合は、真っ先に撃って爆破しよう。

▲主観で撃てば、リキッドも確実にとらえられる。

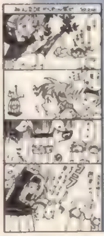
そしてエンディングへ!

ゲーム終了…さてキミのランクは?

ゲームクリア時にプレイヤーに与えられる称号は、全部で13種類。これらは敵に発見された回数や倒した敵の人数、プレイ時間などによって判定される。ぜひ最高の称号である「ビッグボス」獲得を目指してほしい!

称号	条件
ビッグボス	レーダーオフ(※)でフォックスの条件を満たす
フォックス	敵に発見された回数が4回以下、殺した人数が25人以下、レーション使用数1個以下、コンティニュー回数0回、クリアタイムが3時間未満
ファルコン	クリアタイムが2時間30分未満
レオパルド グリズリー ジャッカル タランチュラ ガゼル	敵に発見された回数と倒した敵の人数によって判定される通常の称号。レーションの使用回数やセーブ回数など、特殊な称号の条件を満たさない限りは、5つのうちどれかの称号が与えられる(上にいくほどランクの高い称号となる)。
ジョーズ	殺した人数が250人以上
ビッグ	レーション使用数が130個以上
ヒポポタマス	セーブ回数が80回以上
タートル	クリアタイムが18時間以上
チキン	ビッグ、ヒポポタマス、タートルのすべての条件を満たした場合

※レーダーオフについては、P14の「2周目以降編」を参照。

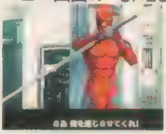


まんが 長野県 湖山たみさん

2周目以降編

スペシャルアイテムとレーダーオフが楽しめる!

『メタルギア〜』には、本編クリア後も2周目以降のプレイが存在する。この2周目以降のお楽しみ要素の1つが、右の2種類のスペシャルアイテム。これを使えば、ゲームを楽に、そして違った遊び方を楽しみながら進められるのだ。また、本編を一度でもクリアすると、メニュー画面の「SPECIAL」の中に「RADER」という項目が追加される。これをオフにすることで、ソリトンレーダーが一切表示されない、超難度のストーリー本編に挑戦できるようになるぞ。



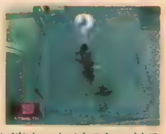
◀スペシャルアイテムを両方持っていると、赤忍者が登場!

2つのスペシャルアイテム

無限バンダナ

装備すると、弾や爆弾などの武器系の消耗品アイテムをいくら使っても減らなくなる。

ステルス迷彩



姿を消すことができ、敵兵や監視カメラなどに見つからなくなる。ボス戦等では無効。

心霊写真撮影法

カメラに隠された秘密、それは「心霊写真」

アイテムの「カメラ」で特定の場所を撮影すると、なんと心霊写真を撮ることができる! (写っているのは実は開発者のみなさん) 下にすべての場所を公開しているので、ぜひ自分で撮って見てみよう。

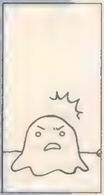
◀「EXORCISE」で除霊も可能。

ところで「カメラ」はどこにある?

武器庫南(戦車格納庫・地下2階)の壁をC4で連続で破壊した先の隠し部屋(LV4の方)にある。中に入ったら、上方向に進もう。

場所(エリア)	撮影場所(対象)
搬入ドック	スネークが泳いできた方向(トンネル)を撮る。
ヘリポート	崖から見える海の水平線上を撮る。
ヘリポート	建物(核廃棄所)の上空を正面から撮る。
ヘリポート	1階の排気口の前にいる、よく居眠りするゲノム兵を撮る。
ヘリポート	核廃棄所の正面扉を東側の階段下付近(雪の上)から撮る。
2階ダクト内	戦車格納庫へのダクト(2階)の行き止まりを正面から撮る。
戦車格納庫	エレベータを開けて、真正面から奥のほうを撮る。
独房	DARPA局長(本当はデコイ・オクトパス)の死体を撮る。
独房	裸になって気絶している兵士の上のあたりを南西のほうから撮る。
武器庫南	ベイカー社長が死んだ場所の少し左側の壁を正面から撮る。
武器庫南	オセロット戦時にベイカー社長が縛られていた柱を撮る。
武器庫南	「カメラ」が置いてある隠し部屋(LV4)の南側の壁を正面から接近して撮る。
渓谷	M1戦車戦前のポリゴンデモで最初にスネークが隠れる岩を東側から接近して撮る。
渓谷	北東にある貯水タンクの裏の壁面(岩)を東側から撮る(壁面をフレーム右半分におさめる感じ)。
核保存棟	エレベータに入って左奥の隅(下のほう)を撮る。
核保存棟・1階	2つ並んでいる核弾頭の先端部分を両方が写るように撮る。
核保存棟・地下1階	男子トイレで用を足している兵士のオシッコの湯気を撮る。
核保存棟・地下1階	女子トイレの鏡全体を正面から撮る。
核保存棟・地下2階	電流が流れていた床を入口の方向に向かって(床全体が写るように)撮る。
研究室への廊下	オタコン研究室への廊下の曲がり角で死んでいる兵士を東側から撮る。
研究室	飾ってある「ポリスノーツ」の額(右側)を正面から撮る。
研究室	研究室の西側に並んでいるガラスのうち、一番左(入口に一番近いガラス)を撮る。
所長室	飾ってある額全体を、5枚すべてが入るように正面から撮る。
洞窟	最初にホフクでくぐる穴を、くぐってからある程度離れ、後ろに振り向いて撮る。
洞窟	水たまりをしゃがんでからアップで撮る(水たまりの中に少しだけ入る)。
地下通路	通路についたメリルの血だまりを東側から撮る。
地下通路	1回目のスナイパー・ウルフ戦時にウルフがいた通信A棟2階の、真ん中にある柱を撮る。
医療室の牢	DARPA局長の死体の、左足の少し右側の壁を接近して撮る。
医療室	拷問台を後ろから、DARPA局長の死体のある方向に向かって撮る。
通信A棟屋上	通信A棟屋上が破壊されたあと、壊れたアンテナ支柱の右側を撮る。
渡廊下	廊下から真下の暗闇(通信A棟から見て左側)を撮る(柵が写っていても可)。
雪原	小部屋の階段を、降りる(ディスク2に入れ替える)前に上から撮る。
溶鉱炉	クレーンが通る細い通路のある壁を3階の通路の行き止まりから撮る。
溶鉱炉	ボイラー室の行き止まりになっている壁を正面から撮る。
貨物用昇降機	1台目の昇降機の奥にある出っ張りから真下の暗闇をのぞいて撮る。
貨物用昇降機	2台目の昇降機があるロビーの壁(昇降機の向かい側)を正面から撮る。
貨物用昇降機	最下層で昇降機を降りて振り返り、昇降機が降りてきた方向(上方向)を撮る。
地下倉庫北	ガンカメラが無数に設置されている通路にある滝を接近して撮る。
地下倉庫	バルカン・レイブン戦時にフィールドのド真ん中にあるコンテナを撮る。
地下基地・3階	メタルギアのレールガンの先っぽを撮る。
司令室	飾ってある星座の額全体を撮る。
地下搬出路	メタルギア戦時にフィールドの南西に置いてあるドラム缶の上のほうを撮る。

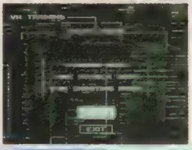
※心霊写真は「SPECIAL」モードの「ALBUM」でデータをロードすると見ることができます。表組内の「東、西、南、北」は、そのスポットにおける通常画面(フカンモード)での方向を示します。「東」は右、「西」は左となります。



まんが/神奈川県 吹越カイいさん

VRトレーニング攻略編 初心者から上級者まで誰でも楽しめる練習モード

このモードでは基本操作をはじめ、潜入方法や戦闘テクニックなど、さまざまな操作を練習することができる。また、いかに早くゴールできるかを競う「タイムアタック」や「サバイバルモード」など、思わず本編よりも夢中になってしまうモードもある。ただ、これらのモードは右記の流れのようになっており、特定のモードをクリアしないと遊ぶことはできないぞ。



◀クリアするたびに、新しいモードが追加されていくのだ。

VRトレーニングの流れ

トレーニング：ホフク、投げなど、武器を装備していない場合の基本操作を練習できる。
▶ **タイムアタック**：ステージはトレーニングと同じものだが、制限時間が決められている。
▶ **ガンシューティング**：ソーコムを使用し、敵を全滅させてゴールするまでのタイムを競う。
▶ **サバイバルミッション**：ガンシューティングの10ステージすべてをクリアするタイムを競う。

タイムアタックモード 投げを有効に使って最速タイムを叩き出せ!

ここではVRトレーニングの「タイムアタック」モードで記録を更新する方法を伝授していく。各ステージのマップに記してあるルートが最短ルートになっているが、ほかにもルートがあるかもしれないので、何度もプレイして探し出してみよう。もしかしたら、さらにタイムが縮まるかもしれないぞ。

◀投げるタイミングしだいで、タイムが違ってくるぞ。

攻略ポイント
① できるだけ最短距離を走る
② 「投げ」を有効に使う
③ 敵の死角を常に意識する
④ 曲がるときは内側を走る

STAGE1 走って投げるだけ

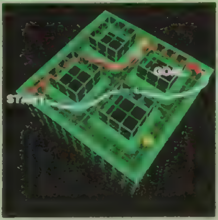
参考記録(DPSベストタイム)● 3:75

ステージ開始後、ルートを走っていき、①でⒶの敵を投げてゴールすれば、4秒台は簡単に出せる。さらにタイムを縮めたいのなら、Ⓐの敵を投げる際にできるだけ右に寄っておくといい。こうすると投げたあとのゴールまでの距離が少しだけ近くなるぞ。

STAGE2 投げる敵を間違えるな

参考記録(DPSベストタイム)● 5:45

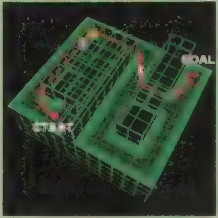
簡単に好記録を出すなら、②のところでⒶの敵を投げ、そのままゴールすればOK。より速いタイムを狙うなら、スタートしたらゴール前まで一気に走っていき、右側から回り込むようにしてゴールすればいい。ただし、走るのが少しでも遅れると敵に見つかるぞ。



STAGE3 投げとホフクでクリア

参考記録(DPSベストタイム)● 12:10

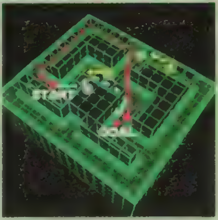
まず③まで走っていきⒶを投げる。あとは④の穴にホフクで入り、ゴールすればいい。タイムを縮めるのは、ホフクのタイミングしだい。④の穴に入るときは少し早めに⊗を押し、ホフクで中に入ったら⊗を連打しつつ進む。すると穴から出たらすぐに立ち上がれるぞ。



STAGE4 ゴールまで一気に走れ

参考記録(DPSベストタイム)● 7:33

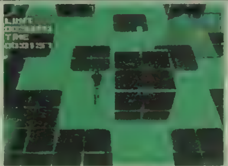
このステージはゴールまでただ走り抜けるだけでいい。ただし、⑤を走るときは壁側に寄っておかないとⒶに見つかるので注意。より速いタイムを出したいなら、⑥のところでⒷの敵を待ち、投げの間合いに入ったらⒷを投げて、そのまま一気にゴールへ走ればOK。



STAGE5 音を立てて走り抜けろ

参考記録(DPSベストタイム)● 5:45

まずスタート直後に⑦を走って足音を立てる(ほんの少しかすめるぐらいでOK)。するとⒶは音が聞こえた方向を調べにくるので、その瞬間に一気にゴールまで走ろう。ここでのポイントは目の前にある障害物の左側を走り抜けること。音を立てたとき、Ⓐは必ず右に振り向くので、左側を走ることで見つからずにすむのだ。ただ、左側を走り抜けるのが遅かったり、あまりに中央に寄り過ぎると見つかってしまうので気をつけよう。また、⑦のポイントから走り抜けるときは、はじめはまっすぐに走り、途中から少しずつ右斜めに走るようにするとタイムが縮まるぞ。覚えておこう。



▲⑦で音を立ててから、ゴールまで止まらずに走り抜けるだけ。直線を走るときは、最短ルートを通ろう。

【VRマップの見方】赤のルートが最速タイムを出すための進行ルート、青のルートはさらに〝超最速〟を狙うための特別ルート、①②③などの数字はそのルート内の重要攻略ポイント、ⒶⒷⒸなどの英字はマップ内の敵、敵から出ている細い矢印は初期位置からの敵の移動ルート、▼は監視カメラを、それぞれ表します。なお、DPSベストタイムは、'98年12月12日現在のものです。

まんが/埼玉県 JMタケシさん

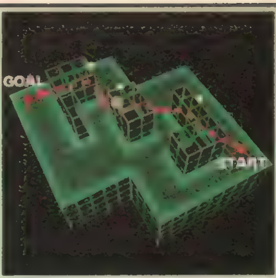
STAGE6 監視カメラの死角を狙え

参考記録(DPSベストタイム)●8:30

監視カメラは真下が死角なので、ゴールまで壁ぞいを走っていくことになる。ここで注意したいのは⑧のポイント。そのまま斜めに走ると監視カメラの視界に入ってしまうのだ。必ずこの角は直角に曲がり、監視カメラの真下（壁ぞい）を抜けていこう。

▲斜めに走ると見つかるので、直角に曲がって監視カメラを回避しよう。

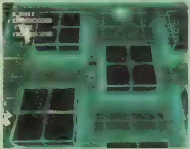
◀ステージが始まる前から✚キーを左上に入れておけば、スタートダッシュできるぞ。

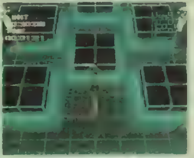


STAGE7 ホフクのタイミングがカギ

参考記録(DPSベストタイム)●7:58

まずは⑨まで進み待機。Ⓐの視界が中央からはずれたら⑩を目指して走る。タイミングが完璧なら、⑩を通過するときにⒶⒷすべてが中央に振り向くので、素早くホフク状態になって前に進む。あとはⒷ4人の視界がはずれたら、立ち上がってゴールだ。





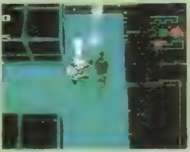
▲中央の安全地帯9で一瞬だけ待ったあと、一気にゴール付近まで走るのだ。

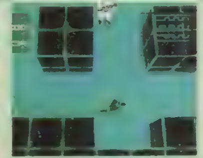
◀左右にいる敵が中央に振り向く直前に、素早くホフク状態に入るのがポイントだ。

STAGE8 振り向く瞬間に走れ

参考記録(DPSベストタイム)●6:35

スタート直後、すぐに⑪を走り抜ければⒶには見つからない。そのまま⑪を抜けたら、今度は中央に少しずつ寄りながら一気に⑫のところまで走る。このⒷは投げてもいいが、振り向く瞬間を狙ってその右側を走り抜ければ、見つからずにゴールできる。





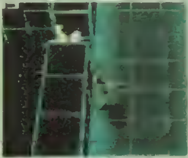
▲敵の視界に入っているように見えるが、壁ぞいに走れば見つからない。

◀最後の敵は、足跡が見つかってしまっても先にゴールできる。タイミングは超シビア。

STAGE9 壁を叩いて敵をおびき出せ

参考記録(DPSベストタイム)●12:00

まず⑬まで走っていき、右側の壁を叩く。するとⒶがこちらを調べにくるので、すぐさま左側の壁ぞいを走ってⒶの後ろを通り抜けよう。⑭の角にきたら一瞬待ってから、Ⓑの背後まで近づく。あとはⒷが振り返る瞬間に、左側から回り込んでゴールだ。



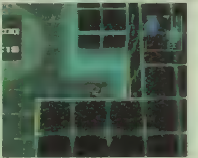
▲コンボのキック部分だけを当て、走り抜けるという荒技も一応できる。

◀Ⓑが振り向く瞬間に左側からすり抜けることができれば、かなりいいタイムが出るはず。

STAGE10 立ち止まるのは1カ所

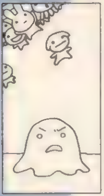
参考記録(DPSベストタイム)●9:75

このステージは⑮で一瞬立ち止まるだけで、あとはⒶを投げればクリアできる。始まったらすぐに右へ向かい⑮で待機、Ⓐの視界がはずれたら、素早くⒶに近づき投げてしまおう。あとはそのまま斜めに走れば、ギリギリⒷに見つからずにゴールできる。



▲ここでほんの一瞬だけ立ち止まるのがポイント。Ⓐの視界がそれたら走れ！

◀この監視カメラとゴール前にいる敵は、ルートのように斜めに走れば見つからないぞ。



まんが／千葉県 ちったんさん

ガンシューティングモード　サーチ、3発、走り撃ちが基本中の基本!

ここでは次なる難関モード「ガンシューティングモード」で好記録を出すための最短ルートと、敵の倒し方を紹介。各ルートは「テクニカルデモンストレーション」(→P 19)を基本としているので、このモードを極めたい人は「サバイバルミッション」をとりあえずクリアして、見てみるといいだろう。

◀クリア後は残弾1発につき、タイムが0.2秒縮む

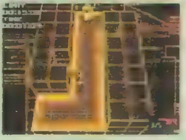
攻略ポイント

①敵の行動パターンを覚える
②サーチ機能を活用する
③敵1人を3発で仕留める
④走り撃ちを駆使する

STAGE1　走り撃ちで瞬殺

参考記録(DPSベストタイム)●3:20

ステージが始まる前に⊗を押しっぱなしにしておき、スタートしたら◎を押して銃を構え走り出す(弾はまだ撃たない)。スタート後すぐに走り撃ちに入るステージでは、この方法が役に立つので覚えておこう。あとは①の地点でAと直線上に並んだときに、⊗を押したまま3発素早く撃てばOK。これを完璧にやれば、3秒台は簡単に出せる。難しいという人は、走り撃ちではなく、①の地点で一度立ち止まってから確実にAを狙い撃って、ゴールすればいい。



▲ここで3発撃てばOK!

STAGE2　中央に敵を集めろ!

参考記録(DPSベストタイム)●7:34

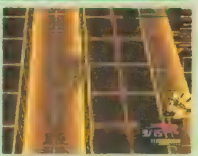
スタートしたら①へ走っていき、まずAを倒すのだがここをAに見つからずに突破するには、①にきたら✚キーの右上と同時に◎を押して、銃を構えなければならない(サーチしてから撃つのでは遅い)。構えたあとは、ほんの一瞬だけ待ってから、すかさず3発撃つのがコツ。Aを倒すとB、C、Dが中央に集まってくるので、今度は②に移動し、画面外のBを撃つ。そのあとはタクティカル・リロードで弾を補充しつつ③に移動し、Cを撃つ。最後のDは、Dの視界のギリギリ外から狙い撃つことになるため、A〜Cを倒すのに時間がかかってしまうと、失敗する。Dを倒すには、④で右斜め上に銃を構えて待機しておき、サーチした瞬間に3発撃てばいい。そしてゴールへ走り込め!

▲最初のAを倒すのが最大の難関ポイント。あとは比較的簡単だぞ。

STAGE3　まずは壁を叩いて敵を誘え

参考記録(DPSベストタイム)●13:34

まずはスタートする前に✚キーを上に入れっぱなしにしておき、ステージが始まったらすぐに①で壁を叩き、②に移動。ここから、こちらを向こうとするAを撃ってしまおう。Aを倒したら、そのまま③へ向かいBを撃つ。Bは③の地点に着いたら✚キーを右上に入れて斜めから撃てば、壁を叩いておびき出さなくても倒すことができる。次に④のあたりで壁を叩き、⑤まで一気に走って待機。そしてCが歩いてきたところを狙い撃ってゴールすればいい。



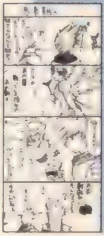
▲④では早めに壁を叩くことで、タイムが縮まるぞ。

STAGE4　画面外の敵をサーチせよ

参考記録(DPSベストタイム)●10:01

敵の数は多いが、比較的簡単なステージだ。スタートしたら①まで一気に走っていき、Aがいる右方向を向くと同時に銃を構え、こちらに向かってくるAを撃つ。そしてその場から動かずに今度はBを撃とう。①の位置が正確なら、A、Bは画面外にいても倒せるぞ。次に②に向かうのだが、走っている間にタクティカル・リロードで弾を補充しておこう。ここまでの手順にタイムロスがなければ、②に着いた時点でちょうどCとDが✖に並ぶので、6発連射して2人同時に倒してしまおう。あとは③に移動して銃を右に構えておき、こちらに歩いてくるEを迎え撃てばOK。そしてルート通りにゴールだ。

▲先回りしてCとDが重なったら、素早く6発連射しろ!



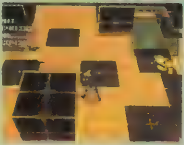
まんが・広島県　響るりりさん

STAGE5 中央から5 3発で倒せ

参考記録(DPSベストタイム)● 6:46

スタージが始まったらすぐに①から画面外のⒶを狙おう。正面にある障害物から半身だけ体を出した状態でサーチすれば、ギリギリ当たるはず。このあとは②からⒷを撃ち、すぐさま✚キーを左上に入れてⒸを撃とう。②では、Ⓑを素早く倒さないと、Ⓒが画面外に行ってしまうので注意。ⒷとⒸを倒すことができたら、タクティカル・リロードをしながら③へ。ここで左下から歩いてくるⒹを撃ち、ゴールに飛び込もう。

▲この位置から体を半身だけ出して、画面外にいるⒶを撃て



◀右側のⒷと左側のⒸは、この位置からサーチすればOK、

STAGE6 斜めから5敵をサーチせよ

参考記録(DPSベストタイム)● 8:59

スタート直後は、すぐ前の監視カメラの真下で少しだけ待機してから①の角まで出てⒶを倒す。次に②へ移動し、Ⓑが手前に歩いて出てきたところを撃ち、そして一気に③まで走り抜けよう。このときにⒷを倒すのが少しでも遅れると、監視カメラに見つかってしまう。Ⓑを倒したらすぐに✚キーを左に入れ、監視カメラを回避するのがポイントだぞ。あとは③からⒸが近づいてくるところを撃ち、ゴールへ向かえばいい。

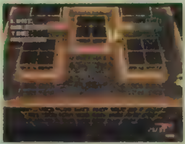
▲監視カメラの真下で一瞬待ち、Ⓐの視界がそれたら倒せ！

◀Ⓑはここから撃つ。倒したらすぐに✚キーを左に入れるべし。

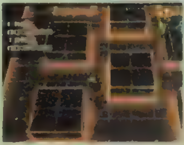
STAGE7 敵を倒す順番を間違えるな

参考記録(DPSベストタイム)● 5:91

スタートしたらその場(①)から動かずに、Ⓐ→Ⓑ→Ⓒの順でサーチして3発ずつで仕留めよう。ステージが始まる前に✚キーを右上に入れておくと、ほんの少しだけタイムが縮まるぞ。3人を倒したらタクティカル・リロードをしながら②へ移動。そして✚キーを左上に入れると同時にⒹを撃ち、続けてⒺ→Ⓕをその場から動かずに狙い撃てば終わりだ。サーチした瞬間に素早く3発で仕留められるかが、タイム短縮のカギ。



▲スタートの位置から一歩も動かずに、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒを倒せ！

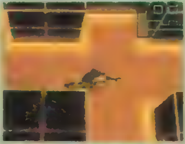


◀この位置から敵をサーチすれば、残りの3人を倒せるぞ

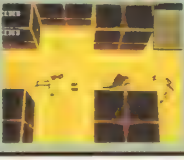
STAGE8 ゴールまで走り撃ちせよ!

参考記録(DPSベストタイム)● 4:75

スタート前は✚キーを右に入れっぱなしにして、⊗を押したままにしておく。ステージが始まって、スネークが走り出したら□を押してⒶを撃ち、そのまますぐ上方向に曲がってⒷも走り撃ちで倒す。Ⓑを倒したら右へ曲がり、①を通過する際にⒸを撃つ。そしてタクティカル・リロードをしながらそのまま直進し、②を通過するときに3発撃つ。タイミングがバッチリなら、歩いてきたⒹに弾がちょうどヒットするぞ。



▲走り撃ちが駆使できることが最低条件。必ずマスターせよ！



◀完璧なタイミングなら、Ⓒ、Ⓓの敵2人は連続で倒せるぞ。

まんが 三重県 神代奈月さん

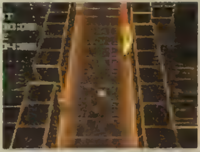
STAGE9 敵の正面から撃て

参考記録（DPSベストタイム）●12:06

◀Ｄをこちらに向かって歩き始める前に倒せれば……。

◀左側にいるＥが右方向に向かって歩いてくるはずだ。

ステージが始まったら、①あたりで壁を叩いてＡをおびき出し、すぐに②まで移動してＡを撃つ。このあとは、そのまま真っ直ぐ上方向に走り撃ちをしながらＢを撃とう。Ｂを倒したあとも、走り撃ちの状態のままタクティカル・リロードで弾を補充し、③からＣを、④からＤを、それぞれ倒す。このＣとＤは画面内に現れた瞬間に倒さないと、Ｅが手前に出てこなくなるので注意。そして⑤から、✚キーを左上に入れて歩いてくるＥを倒し、この⑤の地点から少しだけ前（上方向）に出てＦをサーチ。あとは画面にＦが見えた瞬間に、素早く３発撃てばいい。



◀まずは壁を叩いたあと、この位置（②）でＡを迎え撃つ。もちろん３発で仕留めるのだ。

STAGE10 最後も走り撃ちがカギ

参考記録（DPSベストタイム）●13:93

まずはステージが始まる前に⊗を押しっぱなしにし、✚キーを左上に入れておくのがポイント。この状態でスタートしたら、すぐに○を押して①から走り撃ちでＡを倒す。Ａを倒したあとはＢがこちらに向く前に、②からＢを走り撃ちで倒す（✚キーは左上）。Ｂを倒したのを確認したら、すぐさま✚キーを右上に入れてＣを狙っていく。ここまでがうまくできたらタクティカル・リロードをして、階段を降りてくるＤを③から確実に撃とう。あとはそのまま④まで一気に走ってＥを倒し、最後に⑤から下にいるＦを仕留めればいい。

◀Ｃは✚キーを右上に入れ、走り撃ちで倒す。

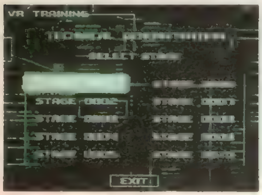
▲くぼみにいるＢは、思いきって前に出てから撃とう。

▲サーチライトはあまり気にしないで、走り撃ちに集中するのがポイントだぞ。

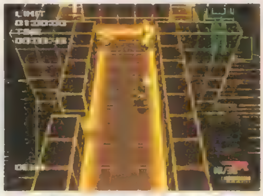
▶Ｅは画面外からサーチして倒す。撃つ位置はこのあたりだ。

究極プレイ テクニカルデモンストレーションを見よう!!

「トレーニングモード」から「サバイバルミッション」まで、すべてのモードをクリアすると、新たに「テクニカルデモンストレーション」という項目が出現する。これを選択すれば、開発者によるとてつもないプレイ（ガンシューティングモード）が見られるぞ。サーチ、３発撃ち、そして走り撃ちの重要性がひと目でわかる、この究極プレイを参考にして、ぜひ右の開発者のタイムに挑戦しよう！　ただし、簡単に抜けるタイムじゃないが……。



まんが・兵庫県　山田豪さん

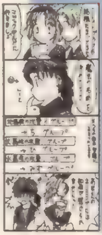


◀▲驚異的なタイムと究極のプレイが見られる。キミは開発者のベストタイムを超えることができるか!?

コナミ開発陣ベストタイム

	STAGE	TIME		STAGE	TIME
タイムアタックモード	1	3:58	ガンシューティングモード	1	3:11
	2	5:31		2	4:60
	3	11:91		3	11:86
	4	7:48		4	8:84
	5	5:34		5	4:79
	6	6:38		6	7:15
	7	6:58		7	4:42
	8	6:50		8	4:51
	9	11:06		9	11:73
	10	8:99		10	13:15

※上のタイムは、'98年10月７日現在のものです。ソフトに収録されているタイムより、更新されています。



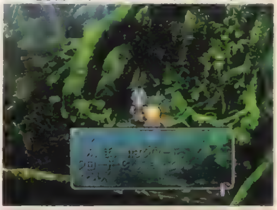
スターオーシャン セカンドストーリー

- ●発売日　98年7月30日●価格　¥6,800(CD 2 枚組)
- ●メーカー　エニックス
- ●ジャンル／RPG
- ●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

©1998 tri-Ace. LINKS. Minato Koio. ENIX.

『スターオーシャン セカンドストーリー』完全フローチャート

2人の主人公の視点からストーリーを楽しめるダブルヒーローシステムやとっても奥深いスキルシステムなど、やり込めばやり込むほど面白い「SO 2 nd」を14ページにわたって大攻略!! ストーリー最短フローチャートや全スキルのデータを始め、プライベートアクション情報など、冒険に欠かせない情報を一挙に大公開！　さらに、全13フロアにもおよぶ隠しダンジョンの全容を、ボスデータやアイテム情報もあわせて紹介するぞ！



クロード

惑星ミロキニア
まず、スイッチを操作してドーム内部へ続く扉を開ける。その後、ドームの中に入って奥に進むとイベントが発生して、惑星エクスペルにワープする。

レナ

アーリア
レナが自分の家を出ると操作することが可能になるので、神護の森へ行こう。また、村の中には宝箱がいくつか落ちているので、必ず拾っておくこと。

①神護の森
レナがモンスターに襲われるイベントが発生して戦闘に突入する。勝利するとクロードはレナにアーリア村を案内される。

②アーリア
クロードとレナが出会った次の日、クロードは情報を集めるためにサルバへ向かう。レナは神護の森へ行くとイベントが発生。

サルバ
町の住人から情報を集めたあとにアレンの屋敷を訪れるとイベントが発生。再びアーリアに戻ることに。

アーリア
村長たちからサルバに住むアレンがレナを誘拐したことを聞かされ、もう1度サルバへ行くことになる。

③サルバ
アレンの屋敷にある隠し通路からサルバ坑道へ向かう。坑道の奥の祭壇でアレンを倒し、レナとともにアーリアに戻る。

④クロス
城下町の宿屋で1泊して、クロス王に謁見する。そのあと、町でセリーヌに出会い、一緒にクロス洞穴へ行くことになる。

⑤クロス洞穴
洞窟の最深部にいくつかの宝箱が落ちている。その中の1つに古文書が入っているので、入手したら外に出よう。

⑥クリク
港で手続きを済ませ、ケティルとのイベントを終了させると地震が発生。船が出港不可能になり、ハーリーへ行くことになる。

⑦マーズ
村では誘拐事件が起きており、一行は子どもを救出するため紋章の森へ向かう。その際、クロードとレナは別行動となる。

⑧紋章の森
クロードの場合はセリーヌと一緒に行動。森を途中まで進むとイベントが発生して戦闘に突入する。勝利すると事件が解決するので、再びハーリーを目指そう。

⑧紋章の森
レナの場合はディアスと一緒に行動する。森の一番奥にある小屋に到着するとイベント戦闘が発生。勝利すると事件が解決するので、再びハーリーを目指そう。

⑨ハーリー
ハーリーの港にいる男にお金を払うとヒルトンに行ける。また、町の入口にいる男たちから魔物館に関する情報を聞けるぞ。

アシュトンコース
- サルバ坑道
- マーズ
- クロス
- 山岳宮殿
- ラスガス山脈
- サルバ坑道

⑩ヒルトン
この町にはとくに用がないので外へ出てラクールへと向かおう。なお、条件を満たせば酒場でオペラに会うことができる。

⑪ラクール
城の受付で武具大会への参加を申し込み、試合で使う武器を選んだら宿屋で1泊。大会が終了したらリンガへ行こう。

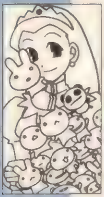
オペラ、エルネストコース
- ヒルトン
- ハーリー
- クロス
- 山岳宮殿
- 神護の森

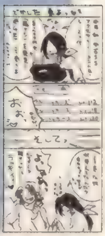
⑫リンガ
言語学者の家を訪ねたあと、薬屋にいるボーマンに話しかけると学者に紹介する条件としてリンガ聖地の薬草を要求される。

⑬リンガ聖地
洞窟内に生えている6つの薬草のうち、クラリセージかティルウィップを手に入れたらボーマンのもとに持っていこう。

⑭リンガ
ボーマンに薬草を渡すと学者に紹介され、石版の解読を依頼できる。その後、ラクール王に会うために城へ戻ることに。

⑮ラクール
城の研究室でラクール王に会うと、紋章兵器を完成させるために必要なエナジーストーンを取りにホフマン遺跡へ行くことに。





仲間条件紹介

ここでは、セリーヌらサブキャラを仲間にするための条件を紹介しよう。ちなみに、仲間にするかどうかの最終的な選択肢で拒否すると2度と仲間にできないので、間違って選ばないように注意すること。

セリーヌ
⑧の紋章の森でのイベント終了後に選択肢が発生する。この機会を逃すと2度と仲間にすることができないので注意しよう。

アシュトン
チャート表のアシュトンコース通りに行動すれば仲間にできる。なお、その場合はオペラ、エルネストが仲間にならない。

オペラ
アシュトンが仲間にいない状態でオペラ、エルネストコースを通ればOK。クロスPAでエルネストと会っておくこと！

エルネスト
オペラが仲間に入っていることを条件に、オペラ・エルネストコースの通りに移動すればいい。ホフマン遺跡攻略後仲間に。

まんが／北海道　乃亜さん

スターオーシャン セカンドストーリー

⑯ヒルトン
港にホフマン遺跡行きの船が停泊している。船員に話し掛けると船に乗ってホフマン遺跡がある孤島へ行ける。

⑰ホフマン遺跡
遺跡の奥でイベント戦闘に勝利するとエナジーストーンを入手できるので、船に乗ってヒルトンに戻ろう。

⑱ヒルトン
この町ではとくにイベントは起きないので、エナジーストーンを届けるためにラクールへと急ごう。

⑲ラクール
無事にエナジーストーンを届けたら、次はラクール王の頼みでラクール前線基地に行くことになる。

⑳ラクール前線基地
総司令室で挨拶を済ませたあとに魔物に襲撃される戦闘イベントが2回発生する。その後、一行はラクールへ戻ることに。

㉑ラクール
戦艦に乗って敵の本拠地・エルリア大陸へ攻め込む作戦会議が開かれる。戦艦にはヒルトンから乗船することになるぞ。

㉒ヒルトン
ここはイベントで訪れるだけ。この強制イベントはかなり長めなので、イベントに入る直前にアイテムの補充をしておこう。

㉓戦艦
イベント戦闘が2回連続で発生する。戦闘が終了するとクロードたちはシンに船から突き落とされてエルリア海岸に流れ着く。

㉔エルリア海岸
クロードが目を覚ますとほかのメンバーとははぐれており、レオンだけが海岸にいる。レオンを仲間にしたら外に出てエルリア集落を目指そう。

㉔エルリア海岸
レナの場合はほかのメンバーと一緒に流れ着いていて、一緒に行動する。クロード編同様、やはり外に出てエルリア集落へ向かおう。

㉕エルリア集落
集落に入るとはぐれたメンバーと合流できるので、エルリアタワーに行こう。倉庫にあるアイテムは全部取っておくこと。

㉖エルリアタワー
最上階で十賢者の1人と戦闘。そのあとエクスペルは崩壊してネーデにワープする。ちなみに、パスワードは〝もくしろく〟。

㉗外壁楽園
メンバー全員が目を覚ますと不思議な声に導かれる。トランスポートの中に入るとセントラルシティにワープする。

㉘セントラルシティ
シティの市長・ナールに十賢者やこれからの行動についての説明を受けるので、指示に従ってノースシティに行こう。

㉙ノースシティ
飼育場の館長を訪ねるとサイナードとの戦闘イベントが発生する。そのあと、トランスポートでノエルの家にワープする。

㉚ノエルの家
ノエルが野生のサイナードがいる紅水晶の洞窟の位置を教えてくれる。さっそく家の外に出て、洞窟へ向かおう。

㉛紅水晶の洞窟
洞窟の奥でサイナードが魔物に襲われている。魔物を倒すとクロードたちを乗せてくれて、空を移動することが可能になる。

㉜セントラルシティ
ナールから4つの場で宝珠を取ってくるように言われる。なお、知、力、勇気、愛の4つの場をどの順番で行くかは自由。

㉝知の場
ワープ装置を使って知恵の宝珠が置かれている場所に行こう。そこで、イベント戦闘に勝利すると知恵の宝珠が手に入る。

㉞力の場
宝珠が納められた場所へは橋を渡っていくが、そこでイベント戦闘に突入。戦闘に勝利すれば奥にある力の宝珠を入手できる。

㉟勇気の場
洞窟の一番左上にある勇者の像を取るとワープ装置が使用可能に。ワープ先に宝珠があり、イベント戦闘に勝つと入手できる。

㊱愛の場
スイッチを操作して道をつなげると先に進むことができる。ダンジョンの最深部でイベント戦闘に勝つと宝珠を入手できる。

㊲セントラルシティ
ナールに結果を報告したあとに今度はラクアへ行くように言われるので、サイナードに乗って行こう。

㊳ラクア
ナールから十賢者の居城・フィーナルに侵攻することを聞かされる。ヘラッシュに乗るとフィーナル付近の港に着く。

㊴フィーナル
建物の中に入るとボス3連戦に突入。3戦目のザフィケルには勝つことができず、強制的に撤退させられる。

㊵セントラルシティ
フィーナルから撤退したあとにナールからアームロックへ行くようにと指示されるので、さっそく行ってみよう。

㊶アームロック
入口付近でナールの使いの話を聞いて、北奥にあるトランスポートを使って紋章兵器研究所へワープしよう。

㊷紋章兵器研究所
研究所の中枢部でイベントが発生。究極の武器の製造法が明らかになるので、アームロックへ戻ろう。

㊸アームロック
ミラージュに究極の武器に必要な鉱石・レアメタルを取ってきてほしいと言われ、ミーネ洞窟へ行くことになる。

㊹ミーネ洞窟
洞窟の一番奥にバーグ星人がいるので、倒すとレアメタルが手に入る。入手したら再びアームロックに戻ろう。

㊺アームロック
ミラージュにレアメタルを渡すと、武器が完成するまでの間をファンシティで待機しているように言われる。

㊻ファンシティ
闘技場での修行を終えると十賢者のザフィケル、ジョフィエルとの2連戦。そのあと、メタトロンを追ってアームロックへ。

㊼アームロック
ミラージュの家に行くとメタトロンとの戦闘が始まる。戦闘に勝利したらフィーナルに攻め込む準備のためにラクアへ行こう。

㊽ラクア
医務室にいるナールに話しかけると1泊したあとにフィーナルへ侵攻する。侵攻直前に告白or友情イベントが発生する。

㊾フィーナル
全10フロアで構成されていて、残る7人の十賢者との戦闘が待っている。十分にレベルを上げて全力で立ち向かおう。

㊿ガブリエルと対決 エンディングへ

ボーマン
⑭のリンガでのイベント終了後に選択肢が発生する。なお、ボーマンを仲間にするとプリシスは仲間にならない。

プリシス
リンガでPAを行うことで、プリシスが仲間になるイベントが発生。プリシスを仲間にするとボーマンは仲間にならない。

レオン
レオンはクロード編のみ仲間にできる。㉕のエルリア集落でのイベントで選択肢が発生。これを逃すと2度と仲間にならない。

ティアス
ティアスはレナ編のみ仲間にできる。⑳の前線基地のイベントで選択肢が発生する。この機を逃すと2度と仲間にならない。

ノエル
㉛の紅水晶の洞窟でのイベント終了後に選択肢が発生する。ここで、拒否すると2度と仲間にならないので注意が必要。

チサト
セントラルシティ、ノースシティで会っておいて、㉛の紅水晶の洞窟で名刺を拾う。あとは、新聞社で話せばOK。

まんが／大阪府　昭直利さん

全プライベートアクション一挙公開!

ゲームの本筋とは関係なく存在するプライベートアクション。ここでは、それぞれの町で発生する特殊なＰＡを紹介していくぞ！　なお、表は発生するキャラと、関係するキャラ、その内容、発生条件が書かれている。発生条件内の数字は、前ページのフローチャートの番号に対応しているので、どのタイミングでＰＡが発生するかもバッチリ！　まだ全部見てない人は、パーフェクト目指して再挑戦してみよう。

アーリア

発生編	内容	条件
クロード	レナの思い出を聞く	③～④の間か⑨～⑪の間のどちらか
クロード	プリシスとレナの口ゲンカ	プリシスが仲間にいる、⑪～⑳の間
クロード	セリーヌのプレゼント	セリーヌが仲間にいる
レナ	クロードが地球のことを思い出す	②～④の間
レナ	クロードとペットの思い出を話す	④～⑦の間
レナ	セリーヌの見合い話	セリーヌが仲間にいる、④～⑥の間、マーズに一度も行っていない
レナ	プリシスとトライアの話をする	プリシスが仲間にいる
レナ	オペラと宝石の話をする	オペラが仲間にいる
共通	ボーマンが新婚夫婦の診察をする(※1)	ボーマンが仲間にいる
共通	アシュトンが兜を買えと魔龍からねだられる	アシュトンが仲間にいる、1000フォル以上持っている

サルバ

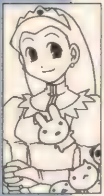
発生編	内容	条件
クロード	レナと父親の思い出話をする	とくになし
クロード	町の女の子から勇者かどうか聞かれる	4以降
クロード	レナと宝石について話す	4以降
クロード	プリシスがジャム屋で父親へのプレゼントを考えている(※2)	プリシスが仲間にいる
クロード	ボーマンからアレンの屋敷で起こった事件の噂話を聞く	ボーマンが仲間にいる
クロード	サルバ坑道入口でアシュトンと思い出話にひたる	アシュトンが仲間にいる、アシュトンルート終了後から15の間
レナ	クロードに空の向こうのことを聞かれる	とくになし
レナ	プリシスとジャムの味見をする	プリシスが仲間にいる
レナ	セリーヌからプレゼントを受け取る	セリーヌ、アシュトンが仲間にいる
レナ	ボーマンとニーネへのプレゼントを選ぶ(※3)	ボーマンが仲間にいる
共通	ジャム屋で困っているセリーヌを助ける	セリーヌが仲間にいる
共通	オペラと賭けをする	オペラが仲間にいる

クロス

発生編	内容	条件
クロード	レナとセリーヌが内緒話をする	セリーヌが仲間にいる、⑦以前
クロード	アシュトンがプリシスにプレゼントを贈る	アシュトンとプリシスが仲間にいる、100フォル以上持っている
クロード	プリシスが露天商から買い物をする	プリシスが仲間にいる
クロード	ボーマンと女の子の好みの話をする	ボーマンが仲間にいる
クロード	教会でレナと結婚式について話す	お互いの感情パラメータが低いとき
レナ	クロードがクロスの様子を見て感心する	⑥以前
レナ	クロードとボーマンが女の子の品定めをする	ボーマンが仲間にいる
レナ	セリーヌにPUBに行くか誘われる(※4)	セリーヌが仲間にいる、⑪に着く前
レナ	セリーヌがクリスに誘われているのを目撃(※5)	セリーヌとPUBに行きクリスと会い代金を払っている(※4)、⑪に着く前
レナ	クリスの正体が判明。セリーヌとの結婚話も	セリーヌがクリスに誘われるイベントを見た後(※5)、⑪に着く前
共通	エルネストと遭遇	⑩に着く前

クリク

発生編	内容	条件
共通	フィリアの予言を聞く(※6)	クリクイベント、ケティルに会う前

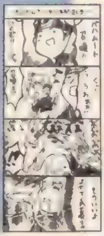


マーズ

発生編	内容	条件
クロード	レナが露天商と話をしている	4～11の間
クロード	アシュトンの背中についた龍がケンカをする	アシュトンが仲間にいる、⑪以前
クロード	レナの悩みを聞く	10～11の間
クロード	プリシスと少年がケンカをする	プリシスが仲間にいる、⑪以後
レナ	クロードがどんな空が好きか質問してくる	4～11の間
共通	ボーマンとセリーヌの見合い話が持ち上がる	ボーマンが仲間にいる、セリーヌが仲間にいない
共通	プリシスとかくれんぼの約束をする(※7)	プリシスが仲間にいる、11以前(※ラクールに行く前にプリシスを仲間に入れておく必要がある)

ハーリー

発生編	内容	条件
クロード	ラクールの家出少女と再び出会う(※8)	ラクールで家出人の少女と出会い(※14)、「放っておけない」を選んでおく
クロード	病気の少女、エラノールをボーマンが診察する(※9)	ボーマンが仲間にいる
クロード	エラノールに薬草を届ける。そして治療をするかどうかの選択に迫られる(※10)	ボーマンが仲間にいる、リンガでエラノールの病名を解明している(※15)、メトークスを持っている
クロード	ボーマンとエラノールの治療の結果を見に行く	ボーマンが仲間にいる、エラノールの治療をしている(※10)、17以後に発生
レナ	アシュトンがエラノールと話をしている(※11)	アシュトンが仲間にいる、⑩～⑪の間
レナ	エラノールの病気が悪化、ラスガス山脈に薬草を採りに行くことになる(※12)	アシュトンが仲間にいる、アシュトンとエラノールのＰＡ(※11)を見ている、11以前
レナ	エラノールに薬草を届け、病気を完治する。	アシュトンが仲間にいる、ラスガス山脈に薬草を採りに行くＰＡ(※12)を見ている、メトークスを持っている、⑪以前か11～⑳の間のどちらか
レナ	オペラがエラノールに虹を見せる。セブンスレイの有無で展開が変化	オペラが仲間にいる、セブンスレイを持っているor セブンスレイを持っていない
レナ	倉庫で襲われるユールと出会う(※13)。「放っておく」を選択すると、このイベントは消える	とくになし
レナ	ユールのイベントの続き。ザンドという悪者との戦闘も発生	倉庫でユールを助けている(※13)



まんが／埼玉県　行世結希さん

スターオーシャン セカンドストーリー

ヒルトン

出現編	内容	条件
クロード	酒場でクロードのそっくりさんに出会う	セリーヌが仲間にいない、[illegible]の間
クロード	父親が死んで悲しむ少年からアイテムを盗む	ピックポケットが可能、⑩～⑮の間
レナ	スキルギルドの前にいる少女の母親を捜す	⑩～⑪の間
レナ	セリーヌの幼なじみと出会う	セリーヌが仲間にいる、クリスとセリーヌのPA（※5）を発生させている
共通	セリーヌが宿屋で体重のことを気にしている	セリーヌが仲間にいる

ラクール

出現編	内容	条件
クロード	リンガから家出してきた少女と出会う（※14）	⑮以前
レナ	セリーヌとプリシスがクロードの服装のことで話をしている	セリーヌとプリシスが仲間にいる、⑮以前
共通	おばあさんからお使いを頼まれる	⑮以前

リンガ

出現編	内容	条件
クロード	ラクールで出会った家出少女と薬局で出会う	ラクールで家出少女を放っておかない（※14）or ハーリーでザンデの手下から少女を助けている（※8）
クロード	プリシスからお茶の誘いを受ける	プリシスが仲間にいる、サルバでプリシスのプレゼントPA（※3）を発生させておく
クロード	ボーマンがエラノールの病気を治すために、図書館にて本を調べている（※15）	ボーマンが仲間にいる、ハーリーでボーマンとエラノールのPA（※9）を起こしている、⑮以後
クロード	レナが図書館で勉強をしている	とくになし
レナ	プリシスの父親が行方不明になる	プリシスが仲間にいる、17～19の間
レナ	ボーマンが妻のニーネにプレゼントを渡す	ボーマンが仲間にいる、サルバPA（※2）でボーマンがプレゼントを買っていること
レナ	ボーマンと大学について話をする	ボーマンが仲間にいる
共通	プリシスを仲間に加えるためのPA	ボーマンが仲間にいない、⑮以前
共通	大学前で露天商が本を売っている	とくになし
共通	ニーネにボーマンが亭主関白かどうかの質問をする	ボーマンが仲間にいる、アーリアの新婚夫婦PA（※1）で 「ボーマンさんも～」を選んでいる

セントラルシティ

出現編	内容	条件
クロード	生まれ故郷のことで悩むレナ	28～37の間
クロード	オペラがエルネストの死について嘆く	オペラが仲間にいる、エルネストが仲間にいない、㉘～㊲の間
クロード	ノエルとネーデについて話をする	ノエルが仲間にいる、39～49の間
レナ	クロードが十賢者と戦う決心をする	㊴～49の間
レナ	ノエルと自然と人間の関係について話す	ノエルが仲間にいる
レナ	食物屋で買い物をしているチサトと料理の話をする	チサトが仲間にいる
共通	フィリアとの出会い	クリクのPA（※6）を発生させている、 ラスボス直前のセーブポイントでセーブしている

ノースシティ

発生編	内容	条件
クロード	暗くなっているオペラを励ます。そして……	オペラが仲間にいる、エルネストが仲間にいない、㉘～㊲の間
クロード	セリーヌのすすめで占い師に占ってもらう	セリーヌが仲間にいる、28～37の間
クロード	明るく振る舞うプリシスと話をする	プリシスが仲間にいる、㊴以降
クロード	チサトの実家で、チサトと母親の内緒話を聞く	チサトが仲間にいる、チサトのクロードに対する愛情度が高い
クロード	レナが図書館のデータを初期化してしまう	とくになし
レナ	オペラとクロードが密会している現場を見てしまう	オペラが仲間にいる、エルネストが仲間にいない、レナのクロードに対する愛情度が高い、オペラのレナに対する友情度が高い、28～37の間
レナ	プリシスがレナにお姉ちゃんと呼んでいいか尋ねてくる	プリシスが仲間にいる、レナとプリシスそれぞれの友情度が高い
レナ	チサトの実家で、アクセサリーの整理をしている彼女と話す	アシュトンとチサトが仲間にいる
レナ	ノエルが悩みをエルネストに打ち明けている。	エルネストとノエルが仲間にいる

アームロック

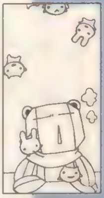
発生編	内容	条件
クロード	アシュトンとお茶を飲む（※16）	アシュトンが仲間にいる
クロード	レナが喫茶店に現れ、クロードをケーキ屋に誘う	アシュトンが仲間にいる、アシュトンとお茶を飲んでいる（※16）
クロード	プリシスか目隠しをする	プリシスが仲間にいる
クロード	プリシスがミラージュの機械に夢中になっている	プリシスが仲間にいる、㊷～㊻の間
クロード	レオンがホームシックにかかる	レオンが仲間にいる
レナ	プリシスがミラージュの機械に夢中になっている	プリシスが仲間にいる、㊷～㊻の間

ギヴァウェイ

発生編	内容	条件
クロード	エルネストと試験の思い出を話す	エルネストが仲間にいる
レナ	クロードがレナに告白をしようとする	レナとクロード、それぞれの愛情度が高い、クロードのレナへの愛情度が他の女性キャラより高い
レナ	アシュトンが星占いをしてくれる	アシュトンが仲間にいる、32以降
共通	プリシスとかくれんぼをする	プリシスが仲間にいる、マーズでプリシスとかくれんぼの約束（※7）をしている
共通	チサトか十賢者のことを調べている	チサトが仲間にいる、31～37の間
共通	ケルメの気持ちを理解しないノエルにあきれる	ノエルが仲間にいる、ノエルの女性キャラへの愛情度が低い

ファンシティ

発生編	内容	条件
クロード	レナが占いの館でクロードとの相性をみてもらう	レナのクロードに対する愛情度が高い
クロード	レオンがパーティ内の女性キャラに告白する	レオンが仲間にいる、レオンのクロードに対する友情度が高い、 クッキングスタジアムに行ったことがある
レナ	セリーヌが媚薬を開発。試してみて大騒動に	セリーヌが仲間にいる、セリーヌが調合を覚えている、 レナのクロードに対する友情度が高い
共通	フィーナルで別れたマリアナと戦うことになる	㊼～㊾の間
共通	プリシスがアシュトンのマネをして必殺技を覚える	アシュトン、プリシスが仲間にいる、アシュトンとプリシスそれぞれの 友情度が高い、アシュトンがソードダンスを覚えている

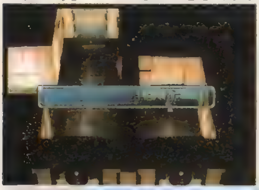


まんが／熊本県　鯨子さん

お宝ザクザク! 謎の隠しダンジョンを発見!!

ここでは、これまで謎に包まれていた隠しダンジョンの全容を一挙に大公開。まずは右にある隠しダンジョンに行くための条件をしっかりチェックしておこう。そして、いざ未知なるダンジョンに挑戦だ! ダンジョンの中では強力な武器や防具をはじめ、なんと特定のキャラクターの必殺技なども獲得することができるぞ。ただし、オイシイ話にはリスクがつきもので、ダンジョン内には数多くのトラップや強敵がクロードたちの行く手を阻んでくる。これを乗り切るには最低でもレベル100前後は必要となるだろう。また、全13フロアもあることから長期戦は免れない。ブルベリィやシロップなどの回復系アイテムを可能な限り補充しておくことも忘れないようにしておこう。

▲各フロアには必ずボスがいるので心してかかろう。

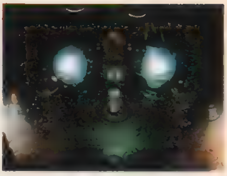


◀ここでしか手に入らないレアアイテムがいっぱい! すべて回収しよう。

隠しダンジョンへ行く方法

1 ラスボス直前でセーブ

隠しダンジョンに行くための最初の条件は、ラスボス直前のセーブポイントでセーブしていること。このセーブポイントはフィーナルの最上階、ラスボスがいる部屋の手前にあるぞ。いきなりの厳しい条件だが、これを満たさない限り隠しダンジョンへ行くことは不可能。逆にこれさえ乗り切ればあとの条件は簡単なので、がんばって最上階を目指そう。



▲上の写真の場所がラスボス直前のセーブポイント。

2 ファンシティの謎のじいさんに会う

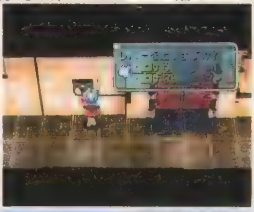
2つ目の条件を満たすための場所はファンシティ。1つ目の条件を達成した状態で闘技場の中にいる"謎のじいさん"に話しかけよう。すると、「ヴァーチャル世界のエクスペルに行きたいか?」と質問されるので、「はい」を選ぶとエクスペルに行くことができるのだ。もちろん、その前に準備が万全か確認しておくのも忘れずに。

3 仮想世界のアーリアから隠しダンジョンへ

ヴァーチャル世界のエクスペルに着いたらあとは隠しダンジョン目指してまっしぐら! アーリア村の外にサイナードがいるので、これに乗って村の南西の方角へ進めば砂漠に覆われた孤島が見えてくるはず。その島の中央に隠しダンジョンが建っているぞ。ちなみに、アーリア村のペンギンに話しかければ元の世界に戻ることが可能だ。

1F 紋章の遺跡

さあ、いよいよ隠しダンジョンの中に潜入! この1階は小手調べのようなものでとくに難しい仕掛けはない。気にせずどんどん先に進もう。通路にレバーのある場所があるので、これを操作して扉を開ければ次の階層に続く階段に行けるぞ。ただし、階段の前にボスのダークフェザードがいるので、不用意に進まないよう要注意。また、このフロアに落ちているアイテムの中でもリンクストックは絶対に入手! これはほかのキャラの必殺技を奪わずにリンクコンボが使用可能になるというスグレもので、これから先の展開で必ず役立つはずだ。



◀このレバーを操作して扉を開ければボスの登場だ。1Fとはいえ、かなり強いぞ。

ITEM
①ネクタル
②リンクストック
③ブルーベリィ
④ジューシーピーチ
⑤特効薬
⑥ニュークリアム
⑦トライエンブレム

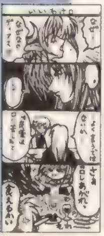
BOSS ダークフェザード

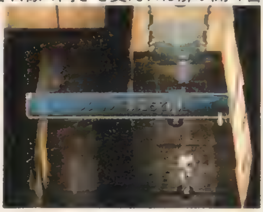
HP	160000
MP	500
経験値	350000
お金	20000
弱点	なし
耐性	なし

このボスは石化効果のある攻撃を使ってくるので、あらかじめ戦闘の前に石化防止のアクセサリーを全員に装備させておこう。また、動きがすばやく直接攻撃がヒットしにくいため、セリーヌやレオンの呪紋を中心に攻めるのがもっとも効果的な戦法だ。

2F 恋慕の袋小路

階段付近にある石版には男女7人の恋模様が書かれている。このフロアの各部屋には7体の石像が置かれていて、石版の内容通りに石像たちの向きを正しく変えれば扉が開く仕組みになっているぞ。その手順は以下の通り。ミレーヌ(南)、ルーク(北)、フィリア(東)、ロイド(東)、ユフィ(南)、シャロン(西)、システィーナ(南)と、各石像の向きを変えれば扉が開く音がする。そして、次の階層に進めるようになるのだ。1階と同じく階段の前にボスがいるので、態勢を整えてから全力で戦おう。あと、画面には映っていないが、ミレーヌとルークの石像の間にリンクコンボが落ちているので、必ず入手しよう。





◀写真の場所を調べるとリンクコンボが手に入るぞ。

ITEM
①ピュアリーフ
②リフレックス
③リザレクトミスト
④リンクコンボ

BOSS ブラッドゲレル

HP	60000
MP	0
経験値	250000
お金	20000
弱点	なし
耐性	なし

ボスよりも注意すべきは一緒に出現する4体のハンティングジェル。分裂されると非常にやっかいなので、戦闘開始直後に強力な全体呪紋でさっさと倒してしまおう。ボス自身は攻撃力は高いが、動きは鈍いので集中攻撃で楽に倒すことができるぞ。

まんが/北海道 暮新さん

3F 一本道の洞窟

階段を降りてくるとまず、4×4マスの黄色の床が見えるはず。これは、それぞれのマスがこのフロアの部屋に対応していて、部屋に入ると対応したマスの色が赤くなり、もう1度入ると黄色に戻ってしまう。このことを踏まえて、全部のマスを赤色に変えれば扉が開くぞ。階段のある部屋をスタート地点として、北→東→南→南→東→北→北→北→西→西→西→南→南→南→東→北の順番で部屋を移動すれば仕掛けが解除されて、扉が開くのだ。そして、例によって階段の前でボスが待っているぞ。がんばって倒して次のフロアへと急ごう。

◀一筆書きと同じ要領で同じ部屋を通過しないように進んでいこう。

ITEM
①スレイヤーリング
②ネクタル
③ネクタル
④シルヴァンメイル
⑤特効薬
⑥ドリームクラウン
⑦ジューシービーフ

4F 舞神の祭壇

このフロアには仕掛けを解除して開くような扉はないため、ボスさえ倒せば下の階層に進むことが可能だ。だが、このフロアの一室には舞神がいて、アイテムをもらえるので、ぜひ立ち寄ることをオススメするぞ。舞神がいる部屋の扉はフロア内にあるレバーを操作すれば開くことが可能。舞神に話しかけると音楽を聞かせてほしいと頼まれるので、音楽の特技レベルが高いキャラに演奏させよう。これで、舞神を満足させることができればお礼にレアアイテムをもらえる。これを見越してあらかじめ音楽の特技レベルを上げておくといいぞ。

◀舞神に音楽を聞かせて満足させると楽器の一つ"幻の三味線"がもらえる。

ITEM
①漆黒のピアス
②ピヨノン
③セラフィックカーブ
④ネクタル
⑤エクステンション
⑥リザレクトミスト
⑦ピュアリーフ

5F 女の逆襲

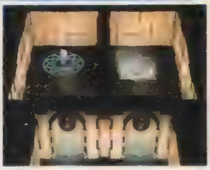
上の階から降りてきて、少し先に進むとパフィと名乗る謎の女性が現れる。彼女からいくつか質問されて、答えるとウィアードビーストと戦うことになるぞ。このウィアードビーストには勝つことは不可能なので、さっさと逃げてしまおう。戦闘終了して、さらに先に進むとパフィがモンスターに襲われているので、助けてあげよう。このあと、パフィと話して奥にいるウィアードビーストを倒すと、下の階層に続く階段がある部屋の扉を開けることができる。"紅蓮の宝珠"が手に入るぞ。ちなみに、パフィはこのあとも地下8階で登場する。

◀なんとも人騒がせなハフィ。彼女はこのあともクロードたちの邪魔をしてくるぞ。

ITEM
①特効薬
②フレッシュシロップ
③スレイヤーリング
④ジューシービーフ
⑤セラフィックカーブ
⑥フェアリィリング
⑦ネクタル

6F 盗賊の遺跡

このフロアにはチンケシーフの石像がいくつも並べられている部屋がある。この石像を1つずつ調べていくとスイッチが見つかるはず。このスイッチを操作すると扉が開いて次の階層に進めるようになるぞ。階段の前にいるボスを倒せば、これでダンジョンの約半分を通過したことになる。また、フロア内にある呪紋陣を利用すればダンジョンの入口に戻ることが可能。ここまでくれば相当体力を消耗しているはずなので、1度町に帰って態勢を立て直しておくのもいいだろう。



▲よほどの余裕がない限りは、この魔方陣で脱出しよう。

◀この中にスイッチの隠された石像があるのだ！

ITEM
①ドリームクラウン
②キュアポイズン

まんが／富山県 鳥居堀 竜さん

BOSS ドリームシェイド

HP	35000
MP	0
経験値	60000
お金	30000
弱点	なし
耐性	なし

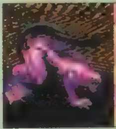
これまでのボスに比べると能力は高くないが、3体同時の集中攻撃は脅威。どんなに逃げても執拗に追ってくるので、うまく味方をサポートしてあげないとすぐに倒されてしまうぞ。こちらも対抗して戦士系のキャラでパーティを組み、1体ずつ確実に倒していこう。

BOSS ミィル32

HP	190000
MP	0
経験値	400000
お金	50000
弱点	なし
耐性	なし

HPや攻撃力など、すべての能力がとにかく高い。戦士系キャラ3人をパーティに組み込んで、残る1人はもちろん回復呪紋を使えるレナで決まり。こまめに体力を回復させて、戦士系キャラでボスを取り囲んで、一気に倒してしまおう。

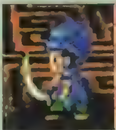
BOSS ウィアードビースト



HP	811200
MP	0
経験値	165252
お金	52000
弱点	なし
耐性	全属性

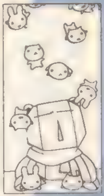
HPが高く、ブレス攻撃などの強力な特殊技を持っているので、うかつに近寄ると大ダメージを受けてしまう。ただ、遠距離攻撃を持っていないので、ロングレンジから連続で必殺技を使えば意外と楽に倒せるぞ。ウィアードスレイヤーなら一撃で倒せるのだ。

BOSS チンケシーフ

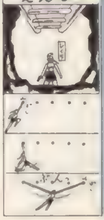


HP	40000
MP	0
経験値	200000
お金	20000
弱点	なし
耐性	なし

本来、ザコキャラであるチンケシーフだが、このボスの実力は相当なもので油断は禁物。とくに動きが早いので呪紋でダメージを与えて、その隙に戦士系のキャラに攻撃させよう。あとはこまめに体力を回復させつつ、基本通りに戦っていれば必ず倒せるはず。



えんぴ



7F 女神の祭壇

フロア右端の部屋に壁に囲まれた宝箱があるが、実はその壁はすり抜けることができる。宝箱の中には〝ひびわれた宝珠〟が入っていて、特技の「細工」で修復すると〝紅蓮の宝珠〟に変化。この宝珠をフロア中央の祭壇に納めると扉が開いて先に進むことができるぞ。ほかのフロア同様ボスが階段の前にいるので、さっさと倒して下りてしまおう。また、フロア左端の部屋にも壁に囲まれた宝箱があって、壁をすり抜けることができる。宝箱の中にはウィアートスレイヤーが入っているので、必ず入手しよう。

▲細工の特技レベルが低くてもほぼ確実に修復することができる。

ITEM
①無銘"石田屋"
②[illegible]
③バーニィシューズ
④ピュアリーフ
⑤ピヨノン
⑥トライエンブレム
⑦フレッシュシロップ
⑧ひびわれた宝珠
⑨ウィアートスレイヤー
⑩かんせ
⑪リザレクトミスト

8F 食神

まず、上の階から下りてきたら北の方角へと進もう。その先には食神のレリーフがあって、調べると「うまい物を食わせろ」と言われるぞ。要求通りに特技の「調理」で作った料理を食べさせてあげよう。料理を食べさせ続けると、やがてレリーフの後ろで料理を食べていたパフィが姿を現す。お腹いっぱいになった彼女はダウンしてしまい、それと同時に下りの階段がある部屋の扉が開くぞ。あとは、フロア内の宝をすべて回収したあとにボスを倒して、次の階層に進めばOK。

▲限界を越えて食べ続けたパフィ。なんとも哀れな姿だ(笑)。

ITEM
①幻の大トロ
②ピヨノン
③聖獣ミリオン[illegible]
④ワースカクテル
⑤スライムゼリー
⑥特効薬
⑦フレッシュシロップ
⑧かんせ
⑨セラフィック[illegible]
⑩アーマー[illegible]
⑪ラベンダー
⑫[illegible]

9F 封印の棺

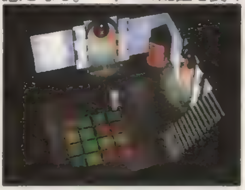
この時点では、このフロアでするべきことはない。とくに仕掛けもないので、全部の宝箱を回収したら次のフロアへと急ごう。ただ、下りの階段がある部屋の前には巨大な棺があって、ある条件を満たすと棺からボスのワイズ・ソーサリアが出現する。その条件とは地下12階のボス・フェニックス倒して〝聖剣・ファーウェル〟を手に入れていること。聖剣・ファーウェルを持った状態で棺を調べるとワイズ・ソーサリアが出現。戦闘に勝利すれば〝魔剣・レヴァンティン〟が手に入るぞ。この武器は地下12階の下りの階段がある部屋の扉を開けるために必要なキーアイテムとなるので、忘れずに取りに来よう。

◀聖剣・ファーウェルを持った状態だと棺のフタが開く。

ITEM
①リザレクトミスト
②特効薬
③ヴァリアントブーツ
④[illegible]

10F 英断の時

上りの階段がある部屋に4×4マスのパネルがある。このパネルは各部屋に対応していて、パネルを踏むと色が変化する。色は緑→黄→赤の順番でその部屋の危険度を示していて、赤が一番危険な状態となる。パネルの配置を良く見て安全な緑色のルートを進んでいこう。だが、このフロアにはレアアイテムがいくつも落ちているので、やはり危険を冒してでも全部の宝箱を拾っておきたいところだ。あと、このフロアのボスは階段を下りようとすると出現するので、態勢をしっかり整えておこう。



▲赤と黄色の部屋はHPが徐々に減っていくぞ。長居は無用だ。

ITEM
①バーニィシューズ
②[illegible]
③フレッシュシロップ
④トライエース
⑤ヴァルキリーブーツ
⑥メテオスォーム
⑦聖獣ミリオン[illegible]
⑧ピュアリーフ
⑨ヴァリアントブーツ
⑩賢者の石
⑪レインボーダイヤ

BOSS ミスリルイーター

HP	600000
MP	400
経験値	242000
お金	60000
弱点	なし
耐性	なし

以前、ミーネ洞窟で戦ったバークとまったく同じ性質を持っており、一定量のダメージを与えると強力な呪紋を使ってくる。ここは、着実にダメージを与えて、呪紋を使われるごとに体力を回復させながら戦う安全策をとろう。これで、まず間違いなく倒せるはず。

BOSS エリシンビースト

HP	450000
MP	100
経験値	300000
お金	42000
弱点	なし
耐性	[illegible]

HPや攻撃力などの能力値は高いが、単体で出現するため戦士系のキャラが2人で挟み撃ちにすれば苦労することなく倒せる。仲間が飲み込まれてしまった場合もそれ以上は飲み込まれる心配はないので、全員に一番強力な必殺技や呪紋を使わせて速攻で倒そう。

BOSS ワイズ・ソーサリア

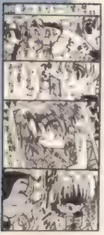
HP	700000
MP	30000
経験値	1000000
お金	300000
弱点	なし
耐性	地、火、星、無

MPが非常に高く、シャドウフレアなどの強力な呪紋を中心に攻めてくる。しかも、詠唱時間が短いため、連続のように使ってくるので、戦士系のキャラで攻撃して詠唱を妨害しよう。また、一緒に出現するザコは時間を止める能力を持っているので早めに倒すこと。

BOSS ジオ・ガーディアン

HP	400000
MP	100
経験値	300000
お金	100000
弱点	なし
耐性	なし

攻撃力がとてつもなく高く、とくに遠距離から放つミサイルには要注意。複数のキャラで取り囲み、集中攻撃で攻撃するヒマを与えさせないように戦うのがベストだ。あとは、仲間の残りHPに注意して、できれば常にHPがフルの状態を保っておこう。



まんが/宮城県 蘭丸さん

11F 皇竜の住処

このフロアは1本道で先に進むとドラゴンタイラントが通路に立ち塞がるように待ち構えている。ドラゴンタイラントを倒すと、戦闘スキル「フロート」を獲得して奥へ進めるようになる。だが、扉を通過しようとすると「この扉を通る資格はない」と言われ、次のフロアに行くことはできないぞ。この扉は2人パーティの状態ではじめて通過することができるのだ。ここは、転送装置を使ってダンジョンを脱出しよう。そして、町に戻ってアイテムを補充したりして態勢を整え、2人パーティに編成したら再び地下11階に行こう。すると、扉が開いており、次のフロアに行けるようになっているぞ。

▲フロートは通常攻撃で敵を空中に浮かす効果を持つスキル
◀パーティが2人以上だと絶対に通してもらえないのだ。

12F 勇者の殿堂

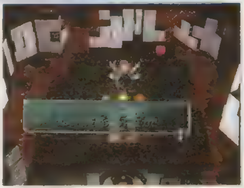
フロアの入口から前方に進んでいくとフェニックスがいて、その先に下りの階段がある部屋へと続く扉があるぞ。だが、前にも述べたようにこのフロアの扉を開けるには地下9階のボスを倒すと手に入る魔剣・レヴァンティンが必要となるのだ。フェニックスを倒して聖剣・ファーウェルを手に入れたら急いで地下9階まで戻ろう。そして、聖剣・ファーウェルと魔剣・レヴァンティンの2つが揃った状態で扉の前まで進むと剣が光り出し、扉を通ることができるようになるぞ。また、このフロアではボス戦を2人で戦うことになるので、レベルはもちろん装備もベストの状態にしておくことが重要だ。

◀聖剣と魔剣、対を成す2つ剣がそろったとき道は開かれる。

ITEM
①ヴァルキリーブーツ
②バーニィシューズ
③バトルスーツ
④バトルスーツ

13F 昴翼天使の聖宿

フロアの入口から北に進んでいくと見える閉ざされた扉は、フロア内にある2つのレバーを操作すると開けることができる。そして、その奥に隠しダンジョンの最終ボスであるガブリエ・セレスタがクロードたちを待ち受けているぞ。このボスを倒せば晴れて隠しダンジョンを制覇したことになるが、そう簡単にいかない。これまで倒してきた隠しダンジョンのボスと比較しても実力の差が格段に違うのだ。勝てる自信がない場合は、フロア内でいくつかレベルを上げてから挑もう。また、パラメータが上昇するスキルのレベルを上げておくことをオススメするぞ。そうして、準備が整ったら戦闘開始！ これまで培った実力を最大限に発揮して戦いに勝利しよう。

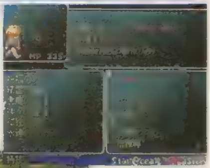


▲この地下13階へはパーティ全員で来れるので、ベストメンバーでガブリエ・セレスタとの戦いに挑もう！

ITEM
①ヴァリアントガード
②ヴァリアントメイル
③昴翼天使の腕輪

CHECK 史上最強の敵・イセリア・クィーン登場!!

なんとラスボスをも遙かに凌ぐ隠しボス〝イセリア・クィーン〟の存在が発覚した。このボスを出現させるには、まず隠しダンジョンの最下層にいるガブリエ・セレスタを倒して〝白銀のトランペット〟を入手する。このアイテムを入手すると〝神の旋律〟と〝悪魔の旋律〟を作曲できるので、さっそく実行しよう。そして、特技の音楽レベルが10の状態で〝悪魔の旋律〟を演奏するとイセリア・クィーンが現れるのだ。イセリア・クィーンは昴翼天使の腕輪と魔剣・レヴァンティンを持っているぞ。どちらのアイテムも超レアアイテムに数えられる逸品なので、ぜひとも手に入れよう。



▲◀悪魔の旋律を演奏するとイセリア・クィーンが出現！ 倒すと莫大な経験値とお金が一挙に獲得できる。

BOSS ドラゴンタイラント

HP	550000
MP	1000
経験値	1800000
お金	1200000
弱点	なし
耐性	なし

射程の長い攻撃手段を持っていないので、ロングレンジから必殺技を使って攻撃しよう。その分、一撃のダメージがハンパじゃないので、攻撃を受けたらすぐに回復するように心がけよう。また、ブレス攻撃は石化効果があるので、石化防止の装備品が重宝するぞ。

BOSS フェニックス

HP	350000
MP	6300
経験値	1000000
お金	500000
弱点	なし
耐性	火、風

このボスは正攻法で倒すしかないぞ。戦士系のキャラに移動速度が上昇するバーニィシューズを装備させ、ボスの攻撃を回避しつつ、確実にダメージを与えよう。もう1人は後方から呪紋やアイテムを効果的に使って、仲間のサポート役に徹すること。

BOSS ガブリエ・セレスタ

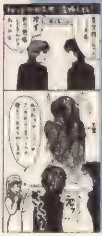
HP	1000000
MP	20000
経験値	2200000
お金	80000
弱点	なし
耐性	星、光

強力な呪紋を中心に攻撃してくるので、属性攻撃のダメージを軽減する装備品は必須。また、ボスの動作をある程度封じるためにボール系のアイテムを多めに用意しよう。あとは、必殺技で攻撃あるのみ！ HPが高いので出し惜しみせず、どんどん攻撃しよう。

BOSS イセリア・クィーン

HP	3300000
MP	20000
経験値	4000000
お金	50000
弱点	なし
耐性	闇

ガブリエ・セレスタと行動パターンが似ている部分が多く、強力な呪紋を中心に攻撃してくるぞ。ただし、威力がケタ違いに高いので、注意が必要。基本の戦い方はガブリエ・セレスタと同じ。ただし、レベルはMAXにして、最強装備を整えるようにしよう。



まんが／大阪府 昭直利さん

これでキャラメイキングは思いのまま! 特技&スーパー特技一覧

『SO2nd』の楽しみの1つといえば、「特技」修得によるキャラメイキングだ。ここでは、そんな特技修得に必要なスキルや、特技の成否に関わるタレントを紹介するぞ。なお、各特技の表は以下の通り。**必要タレント**：特技の成否に関係。これがないと失敗する。**必要スキル**：特技を修得するためにレベルを上げる必要のあるスキルのこと。**開花タレント**：特技コマンドを何度も挑戦していると覚える可能性のあるタレント。**消費アイテム**：特技を行うさいに必要なアイテム。**補助アイテム**：特技の成功を助けるアイテム。

●効率の良いスキルの上げ方●

1 なにはなくとも、まず「根性」。このスキルは、スキルLVを上げるためのポイントを減らす効果を持つ。そこで、「根性」を覚えるまではスキルレベルを上げるのは控えよう。

◀「根性」が買えるのは、感覚スキルの2が売っているハーリーから。

2 スキルレベル5までなら、特技の「執筆」を活用しよう。ただし、レベル5以上に上げようとすると、逆に下がるという怪現象が発生するので注意が必要だ。

◀「執筆」ならスキルポイントも消費しないので、お得度UP!

特技

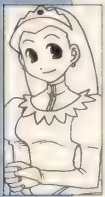
スキルで覚えられる「特技」は全部で17種類。まずは、「根性」と関連のある「修業」を覚えて、「執筆」などに移るといいだろう。

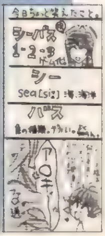
特技	必要タレント	必要スキル	開花タレント	消費アイテム	補助アイテム
細工	器用な指先	鉱物学、クラフト、美的感覚	器用な指先、オリジナリティ	宝石、鉱物など	はんだごて
ファミリア	動物好き	口笛、調教	動物好き	ペットの餌	なし
アート	デザインセンス	デッサン、美的感覚	デザインセンス	マジックカンバス、マジッククレイ	グラフィックツール
執筆	文才	文章	文才	万年筆	ベレー帽、ワープロソフト
錬金	マナの祝福	鉱物学、妖精論、科学技術	なし	アイアン	三角フラスコ、レザードフラスコ
オラクル	なし	ピエティ、遊び心、電波	なし	なし	なし
修業	なし	忍耐、根性、努力	なし	なし	なし
ピックポケット	器用な指先	度胸、ポーカーフェイス	なし	盗賊てぶくろ、マジシャンハンド	マジシャンハンド
音楽	リズム感、音感	演奏、オタマジャクシ	リズム感、音感	楽器、羽ペン、指揮棒	ミュージックツール
スカウト	野生の勘	危険感知	野生の勘	なし	なし
複製	なし	コピー	なし	マジカルカメラ、RIRICA、マジカルフィルム	RIRICA
カスタマイズ	オリジナリティ	機能美、クラフト、キャスト	なし	武器、鉱物など	マジカルラスプ
調合	なし	薬草学、生物学、精神学	なし	薬草系のアイテム	滅菌てぶくろ
マシーナリー	器用な指先	機械知識、機械操作	デザインセンス、器用な指先	マテリアルキット	なし
鑑定	なし	鉱物学、薬草学、道具知識	なし	スペクタクルズ	元素分析器
調理	味覚	包丁、レシピ、目利き	味覚	食材	万能包丁
サバイバル	なし	薬草学、忍耐	なし	なし	なし

スーパー特技

パーティキャラ全員で行う「特技」のバージョンアップ版。使いこなせれば、確実に冒険が楽になるぞ。

スーパー特技	必要特技	必要スキル	消費アイテム	補助アイテム
オーケストラ	アート、音楽	演奏、美的感覚	指揮棒、楽器	なし
[illegible]	修業、サバイバル	努力、忍耐	なし	なし
出版	執筆、マシーナリー	文章、機械操作	万年筆	ベレー帽、ワープロソフト
マスターシェフ	調理、調合	生物学、包丁	食材	万能包丁
カモンバーディ	スカウト、ファミリア	危険感知、口笛	なし	なし
リバースサイド	ピックポケット、複製	度胸、コピー	上質紙	なし
ブラックスミス	カスタマイズ、錬金	鉱物学、キャスト	スミスハンマー、鉱物系アイテム	マジカルラスプ
なんでも鑑定だ!	鑑定、細工	道具知識、クラフト	スペクタクルズ	なし





まんが／愛知県 琴瀬通さん

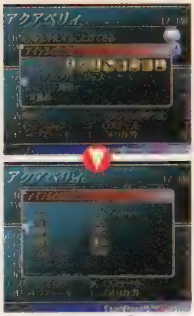
アイテムクリエーションを極める

アート

アートでできるアイテムを、使用媒体ごとに説明。

[illegible]	[illegible]
エクステンドカード	韋駄天
絵画「叫び」	御神体
絵画「最後の審判」	サイレンスカード
絵画「最後の晩餐」	スーパーボール
絵画「春」	玉手箱
肖像画A～K	ダミードール
ディスカバリーカード	知恵の鏡
ピクトリアルカード	天使の像
ファウンテインカード	トライボール
フェアリーズカード	ハイパーボール
フォルアップカード	びっくり箱
モータリアルカード	ヘキサグラムカード
リヴァイバルカード	マジックロック
らくがき(失敗)	女神の像
	妖精の像
	変なかたまり(失敗)

「特技」や「スーパー特技」を修得することで可能となるアイテムクリエーション。これは、特定のアイテムを組み合わせることで強力な武器が作れたり、特殊なアイテムなどを生成できるというもので、最強の武器や装備などは、このアイテムクリエーションでしか手に入れることはできない。なお、「特技」や「スーパー特技」は、それぞれ関連したスキルにポイントを振り分けることでレベルUPする。このレベルが5以上ないと、アイテムクリエーションはまず成功せずに失敗作ができる可能性が高い。そこで、アイテムクリエーションを行うときは、レベルを5以上にしてから挑戦してみよう。ただし、失敗したら即リセットするように。



▲自分が行いたい「特技」を選択して、アイテムクリエーションを行うのだ！

音楽

楽器ごとに作成できる曲と、その作曲可能者を紹介。

楽器名	曲名	人物
ピアノ	救いの歌 祝福の歌	アシュトン オペラ
チェンバロ	精霊の舞 妖精の舞	ディアス エルネスト
幻の三味線	蒼き疾風 秘めたる力	ノエル
白銀のトランペット	悪魔の旋律 神々の旋律	クロード
ハーモニカ	戦いの調べ 孤独の調べ	ボーマン プリシス
ライラ	裁きのメロディ 永遠のメロディ	レナ
バイオリン	ヒーロー登場 女神降臨	セリーヌ レオン
オルガン	癒しの歌 安らぎの歌	チサト

執筆

ここでは執筆可能なスキルを紹介。これらのスキルをレベル5以上に上げておけば、本を作れるようになる。レオンのみ、執筆で自分の武器を作成することが可能だ。

[illegible]
精神学
鉱物学
道具知識
クラフト
レシピ
オタマジャクシ
生物学
調教
薬草学
デッサン
機械操作
包丁
演奏
カウンター
コピー
機械知識
目利き
妖精学
キャスト
科学技術
練気

▲スキルLVを5まで上げることができるのが嬉しい。

レオン専用
参考書
専門書
紋章術理論
紋章学大事典

マシーナリー

2系統のアイテムを分類して紹介しよう。さらに、プリシス、オペラの特殊な例も解説。

アイテム系
RIRICA
オルゴール
グラフィックツール
元素分析機
サバイバルキット
三角フラスコ
はんだごて
マジシャンハンド
滅菌てぶくろ
ワープロソフト

ボム系
アサルトボム
キラーポイズン
テトラボム
ニュークリアボム
ハーフデッドボム
ピコピヨボム
フレアボム
ポロテクトボム
マインドボム

オペラ、プリシス

プリシスは、アイアンパンチやウルトラパンチなどの武器が作成可能。技修得アイテムの、プリズマびりびり棒とハイメカランチャーも作れる。オペラは、武器以外に、技修得アイテムのホワイト、ブラック、グリーンの3つのシステムを作り出すことができるぞ。

調合

薬草を組み合わせることで作成される薬を一挙に公開。頭の数字は薬草の名前を表しており、その対応は表の右下脇に書かれている。

掛け合わせ	調合品			
1×1	リスキーリキッド	クラッシュピル	ナチュラルハイ	バイオレントピル
1×2	スモークミスト	アタックボトル	フラッシュポット	神風トニック
1×3	スイートシロップ	デンジャーポット	サワーシロップ	リキュールボトル
1×4	バブルローション	リリストニック	メルティローション	フェアリィトワレ
1×5	メープルシロップ	スモークオイル	マーリンドリンク	ナイトメアポット
1×6	リスキーリキッド	エナジートニック	ホットシロップ	ハーバルオイル
2×2	キュアパラライズ	キュアポイズン	メープルシロップ	ミックスシロップ
2×3	キュアパラライズ	キュアポイズン	韋駄天シップ	マリオネットピル
2×4	ナイトメアポット	デンジャーポット	サキュバスコロン	パラライズミスト
2×5	フレッシュシロップ	スイートシロップ	ホーリィミスト	フルーツシロップ
2×6	神風トニック	サキュバスコロン	メンタルポット	韋駄天軟膏
3×3	リキュールボトル	ケアタブレット	フェアリィグラス	ー
3×4	ホットシロップ	バイオレントピル	サワーシロップ	フルーツシロップ
3×5	メディカルリンス	特効薬	気付け薬	リザレクトミスト
3×6	特効薬	フラッシュポット	リキィールボトル	ハーバルオイル
4×4	スティンクジェル	ビターローション	マッドミスト	ミルティローション
4×5	スティンクジェル	メルティローション	ビターローション	パラライズオイル
4×6	リリストニック	ピクシーコロン	バブルローション	ショックオイル
5×5	メディカルリンス	ミックスシロップ	ハーバルオイル	リザレクトボトル
5×6	フレッシュシロップ	リザレクトミスト	エナジートニック	ホーリィミスト
6×6	韋駄天軟膏	フェアリィミスト	気付け薬	リザレクトボトル

1：マンドレイク
2：ローズヒップ
3：アルテミスリーフ
4：トリカブト
5：ラベンダー
6：アセラス

まんが／宮城県 フォレストさん

カスタマイズ

各キャラがカスタマイズで作成可能な武具アイテムを全公開！ 表には特別と通常の２つがあり、特別は特定の組み合わせで作ることが可能なアイテムを意味していて、通常はそうでないアイテムを意味している

クロード

特別

武器名	鉱物、宝石	結果
シャープエッジ	ダマスクス	グランスティング
ミノスソード	ダマスクス	グランスティング
ペイルピアサー	ダイヤモンド	ハードブレーカー
シャープエッジ	ミスリル	ミノスソード
ミノスソード	ミスリル	エターナルスフィア
弱い武器(※1)	ルビー	フレイムブレード
弱い武器(※1)	シルバー	シルバーファング
弱い武器(※1)	ゴールド	ゴールデンファング
強い武器(※1)	スタールビー	イグニートソード
強い武器(※1)	オリハルコン	シルヴァンス

通常

なまくらソード(失敗)
奇妙な盾
細身の剣
ブロードソード
シンクレアー
グースグィネ
ロングエッジ
ペイルピアサー
サード
フォースソード
オーラブレード

アシュトン

特別

武器名	宝石、鉱物	結果
ツインソード	ダマスクス	スモーラー
スモーラー	ムーナイト	ペアナッツ
ガードソード	アイアン	シールドソード
ペアナッツ	ミーティアライト	ジェミニ
ツインエッジ	ミスリル	ホーリィクロス
ロータスイーター	ミーティアライト	ジェミニ
サイザー	ダマスクス	メルーファ

通常

へろへろソード(失敗)
奇妙な服
ツインソード
ガードソード
ボウスシェイバー
ツインエッジ
ツインピックス
ダブルマッシャー
サイザー
ロータスイーター
ホーリィクロス

ティアス

特別

武器名	宝石、鉱物	結果
ハードクリーヴァ	ダマスクス	クリムゾン-D-
ソウルスレイヤー	賢者の石	クリムゾン-D-
ブリーズホープ	レインボーダイヤ	ハードクリーヴァ
グラスティング	ダマスクス	ルインズフェイト
強い武器(※2)	ミーティアライト	ワールウィンド
強い武器(※2)	スタールビー	ソウルスレイヤー

通常

なまくらソード(失敗)
奇妙な兜
細身の剣
バスタードソード
バゼラード
オリエンタルブレード
肢閃刀"村雨"
グランスティング
ブリーズホープ
ルインズフェイト
肢閃刀"昴霜"

ボーマン

特別

武器名	宝石、鉱物	結果
[illegible]	ダイヤモンド	ムーンフィスト
阿修羅	ダイヤモンド	ヘカトンケイル
タイタンフィスト	クリスタル	阿修羅
ヘカトンケイル	アイアン	タイタンフィスト
ジャイアントフィスト	レインボーダイヤ	タイタンフィスト
弱い武器(※3)	ルーンメタル	メタルファング
弱い武器(※3)	ミーティアライト	ブレイズナックル

通常

がたがたナックル(失敗)
奇妙な薬
ナックル
ハードナックル
バグナク
ジャイアントフィスト
ブレイズナックル
タイタンフィスト
カイザーナックル

レオン

特別

武器名	宝石、鉱物	結果
混沌の書	ダマスクス	古代の書物
暗黒の書	ダマスクス	混沌の書
暗黒の書	ミスリル	聖なる書物
紋章術理論	ムーナイト	紋章学大事典
弱い武器(※4)	アイアン	厚手の本
強い武器(※4)	ダマスクス	暗黒の書
強い武器(※4)	ルーンメタル	紋章術理論

通常

紙くず(失敗)
ペットの餌
厚手の本
図鑑
辞書
辞典
頭脳内改革
ESPのすべて
脳の構造

エルネスト

特別

武器名	宝石、鉱物	結果
単分子ワイヤー	ダマスクス	ダークウィップ
ライトウィップ	ミスリル	インビジブル
ハードウィップ	クリスタル	ライトウィップ
ロゼウィップ	シルバー	ツインテール
スプリンター	ルビー	ロゼウィップ
強い武器(※5)	レインボーダイヤ	スパークウィップ
強い武器(※5)	賢者の石	フリーズウィップ
強い武器(※5)	スタールビー	フレアウィップ

通常

へにゃへにゃな鞭(失敗)
奇妙な靴
皮の鞭
スプリンター
ハードウィップ
ロゼウィップ
ライトウィップ
単分子ワイヤー
インビジブル

ノエル

特別

武器名	宝石、鉱物	結果
タイガーファング	ミスリル	プラチナネイル
ネコファング	オリハルコン	タイガーファング
ドラゴンクロウ	アイアン	グリズリークラップス
ハードナックル	ミスリル	イーグルクロウ
イーグルクロウ	サファイア	サーペントトゥース
イーグルクロウ	グリーンベリル	ドラゴンクロウ
弱い武器(※6)	ルーンメタル	メタルファング
弱い武器(※6)	ムーナイト	ドラゴンクロウ

通常

がたがたナックル(失敗)
奇妙な小手
ナックル
ハードナックル
ネコファング
メタルファング
ドラゴンクロウ
タイガーファング
カイザーナックル

レナ

特別

武器名	宝石、鉱物	結果
マジカルグローブ	ルーンメタル	ソーサレスナックル
マジカルグローブ	ムーナイト	ルーンフルムーン
ルーンフルムーン	賢者の石	ソーサレスナックル
ソーサレスナックル	ダイヤモンド	カイザーナックル
カイザーナックル	ムーナイト	エンブレシア
弱い武器(※7)	ダマスクス	ペインセスタス
弱い武器(※7)	ルーンメタル	メタルファング
弱い武器(※7)	ムーナイト	ドラゴンクロウ

通常

がたがたナックル(失敗)
レディフィンガー
ナックル
ハードナックル
セスタス
メタルファング
ペインセスタス
マジカルグローブ
カイザーナックル

セリーヌ

特別

武器名	宝石、鉱物	結果
シルバーロッド	ムーナイト	シルバームーン
ホーリィロッド	スタールビー	ドラゴンタスク
弱い武器(※8)	ミスリル	シルバーロッド
強い武器(※8)	ルビー	ルビーワンド
強い武器(※8)	スタールビー	ルビーロッド
強い武器(※8)	オリハルコン	ホーリィロッド

通常

ぼろぼろロッド(失敗)
奇妙な服
ロッド
ルビーワンド
クレストロッド
マジカルロッド
タングツイスター
クラップロッド
ロッドオブスネークス

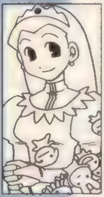
オペラ

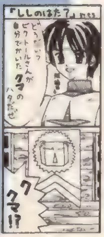
特別

武器名	宝石、鉱物	結果
γボックス	オリハルコン	パルスボックス
βボックス	オリハルコン	パルスボックス
マジックボックス	賢者の石	バーストボックス
ライトボックス	レインボーダイヤ	セブンスレイ
ライトボックス	ルーンメタル	マジックボックス
ブラックボックス	クリスタル	ライトボックス
ブースターボックス	ダマスクス	ブラックボックス

通常

鉄くず(失敗)
奇妙なヒール
ラジオボックス
ブラックボックス
ライトボックス
Xボックス
αボックス
βボックス
γボックス





まんが 秋田県 もろ平野さん

※１：弱い武器の代表はロングソードやシンクレアー、強い武器はフォースソードなど ※２：強い武器の代表はルインズフェイトやブリーズホープなど ※３：弱い武器の代表はハードナックルやナックルなど ※４：弱い武器の代表は図鑑など、強い武器は紋章大事典やＥＳＰのすべてなど ※５：強い武器の代表はスパークウィップなど ※６：弱い武器の代表はナックルやハードナックル

プリシス

特技			通常
武器名	宝石、鉱物	結果	鉄くず(失敗)
マジックハンド	アイアン	アイアンパンチ	奇妙な帽子
SDパンチ	ダマスクス	UGAパンチ	マジックハンド
UGAパンチ	ミーティアライト	SDUGAパンチ	アイアンパンチ
中くらいの武器	ルビー	ファイアパンチ	ワンツーパンチ
中くらいの武器	サファイア	アイスパンチ	ウルトラパンチ
中くらいの武器	ダイヤモンド	サンダーパンチ	グレートパンチ
強い武器(※9)	スタールビー	バーニングハンド	アトミックパンチ
強い武器(※9)	レインボーダイヤ	スパークハンド	SDパンチ

チサト

特技			通常
武器名	宝石、鉱物	結果	10Vスタンガン(失敗)
クラッカー	賢者の石	サイキックガン	らくがき
ショックガン	サファイア	フリーズ	スタンガン
スタンガン系	サファイア	1ランク下降	エレクトリック
スタンガン系	レインボーダイヤ	1ランク上昇	ボルテージ
弱い武器(※10)	ミスリル	ショックガン	エレキガン
強い武器(※10)	ダマスクス	クラッカー	ライトニングガン
強い武器(※10)	スタールビー	フレイムガン	スパーク
			エレクトロン

調理

ここでは、調理により作成可能な料理を紹介する。表は魚介類や肉類などの一般食材からできるものと、高級まぐろやマジカルライスなど、高級食材で作成可能なものの大きく2つに分けて紹介。さらに、20歳以上のキャラ限定で作成できる、酒類を使用した料理も同時に掲載しているぞ。この調理で作成可能な各キャラクターの好物は、戦闘不能以外の状態を完全に回復する効果を持っているので、全員に調理を覚えさせるようにしよう。

食材	魚介類	果物	穀物	肉類	野菜	卵・乳製品
完成品	舌平目の果実ソース	オレンジシャーベット	海老ドリア	ステーキ	浅漬け	プリン
	とろ	白桃のアイス	オムライス	仔うさぎのリゾット	グリーンポタージュ	フルーツ牛乳
	おおとろ	バナナのクレープ	大根の味噌汁	肉まん	コーンポタージュ	目玉焼き
	フカヒレスープ	ワイン	粥	餃子	南瓜の春巻き	チョコクレープ
	ワカメの味噌汁	梅干し	あんまん	ジャンバラヤ	南瓜のコロッケ	ベーコンエッグ
	サーモンオムレツ	いちごのババロア	ライスコロッケ	ミンチステーキ	春巻き	ショートケーキ
	お吸い物	ドゥルフォール	豆乳	チキンドリア	にんじんのアイス	マカロニグラタン
	シュウマイ	りんごのクレープ	大福	地鶏串焼き	ロールキャベツ	バニラアイス
	海老グラタン	オレンジグラタン	ホットケーキ	ビーフコロッケ	キャロットジュース	ヨーグルト
	海老ピラフ	クランエシェゾー	チャーハン	ハンバーグ	ベジタブルジュース	卵サンド
失敗作	傷んだ刺身	苦いジュース	臭うおはぎ	まずいシチュー	しなびたサラダ	辛いケーキ、元牛乳

成人のみ限定

食材	穀物
完成品	ビール
	船中八策
	八重垣"無"雫搾り
	珠の光"有機雄町"
	黒龍"石田屋"
	美丈夫"うすにごり"
失敗作	三倍増醸酒

食材	ピュアリーフ	ジューシィビーフ	高級まぐろ	がんせ	プルプルスライム
完成品	ミルキーポタージュ	ファインソテー	大とろの串焼き	至高のいちご煮	アメーバースープ
	スペシャル炒め	究極のサーロイン	高級まぐろステーキ	いちご煮	ウーズカクテル
	黄金のシチュー	心踊るテンダー	幸せのカマ焼き	魂込めたうに丼	ゼラチンステーキ
	マジカルサラダ	魅惑のフィレット	幻の大とろ	殿様雑煮	スライムゼリー
食材	マジカルライス	クリーミィチーズ	スイートフルーツ	げれげれスライム	ヤーマ食材セット
完成品	極楽なドリア	戦慄のグラタン	1upプディング	アメーハスープ	魔神流野菜
	豪華なドリア	秘蔵のゴルゴン	ガトーマルジョレ	ウーズカクテル	魔神流ヒレステーキ
	落涙のリゾット	まろやかチーズピザ	ジャトーラトゥール	セラチンステーキ	魔神流マティーニ
	ミラクルチャーハン	微笑みのプラトー	ピユーリホアイス	スライムゼリー	ロマネコンチ

20歳以上のキャラ

セリーヌ、アシュトン、ボーマン、ディアス、オペラ、エルネスト、ノエル、チサト

ファミリア

動物を呼び出してアイテムを買ってきてもらうこのファミリア。ダンジョン探索で役立つこの特技の、レベルごとに異なる呼び出す動物と、購入アイテムを紹介。

LV	動物名	売り物
1～2	ハト	アクアベリィ、ブラックベリィ、ブルーベリィ、スペクタクルズ
3～4	カラス	ローズヒップ、トリカブト、ラベンダー、フレアボム
5～6	コウノトリ	キュアパラライズ、マインドボム、マンドレイク、リザレクトボトル、キュアストーン
7～8	タカ	魚介類、果物、穀物、肉類、野菜、卵・牛乳
9～10	ワシ	アクアベリィ、ブラックベリィ、ブルーベリィ、スペクタクルズ、リキュールボトル、リザレクトボトル、アセラス、マジックカンバス

錬金

アイアンを原料にさまざまな鉱物を作り出すこの錬金。紋章術師系のキャラしか覚えることができないのが特徴だ。この特技を覚えるのに最適なキャラは、所持タレントから考えてセリーヌだろう。なお、この錬金を行うときに気を付けたいのが、初期に作られる鉱物のこと。これらの鉱物は、わざわざ作るよりもお店で低価格で売っているので、直接買ってしまったほうが楽だ。作るなら、レザードフラスコ使用で作成できる、貴重な鉱物に限定していこう。

▲ミスリルなどは、最強武器の原料などに使えるのだ。

LV	鉱物名
1	シルバー ゴールド
2	サファイア ルビー
3	クリスタル グリーンベリル
4	ダイヤモンド
5	スタールビー
6	ダマスクス
7	オリハルコン

レザードフラスコ使用

LV	鉱物名
6	ルーンメタル
7	レインボーダイヤ
8	ミーティアライト ムーナイト ミスリル 賢者の石

まんが／東京都 樹村Sさん

など ※7：弱い武器の代表はセクタスやナックルなど ※8：強い武器の代表はクラップロッドやロッドオブスネークス ※9：中くらいの武器の代表はファイアパンチやグレートパンチ、強い武器の代表はアトミックパンチなど ※10：弱い武器の代表はスタンガン、強い武器はスパークやエレクトロンなど

細工

各キャラごとに特定のアクセサリーを作ることができる特技。その数も、各キャラごとに実に多彩なものとなっている。ここでは、キャラごとに作成できるアクセサリーを厳選して紹介。細工を行った際、作っておきたいアクセサリーをキャラごとに、その原料も含めてリスト化したぞ。ぜひ、挑戦して作り上げてほしい。

クロード

鉱物、宝石	細工品
アイアン	ポイズンチェック、ハートピアス、ハートリング
シルバー	シルバーリング、エンゼルヘア、シルバークロス
ゴールド	ゴールドピアス、ゴールドクロス、ゴールドブレスレット
サファイア	アンクレット、パープルミスト
ルビー	ルビーピアス　バーサークリング　リコイルブレスレット
クリスタル	リフレクションリング、プリズムリング、レジストリング
グリーンベリル	フェアリィリング、マイトチェイン、ロットブレスレット
ダイヤモンド	フラッシュピアス、ファーストピアス、リバースドール
スタールビー	ルビーペンダント、イクリプスリング、シールドリング
レインボーダイヤ	ドリームブレスレット、リジェネレートリング、アトラスリング
ムーナイト	ムーンライト、ルナティックピアス、ルナタリスマン
賢者の石	ピヨハン、ピヨノン、ワイズリング

アシュトン

鉱物、宝石	細工品
アイアン	ハートピアス、ハートリング、変な人形
シルバー	シルバーリング、シルバーアイドル、シルバークロス
ゴールド	ゴールドアイドル、ゴールドクラウン、ゴールドピアス
サファイア	アンクレット、フィートシンボル
ルビー	シールドピアス、ブラッドピアス、ルビーピアス
クリスタル	降伏のペンダント、ホーリィリング、リフレクションリング
グリーンベリル	エメラルドリング、タリスマン、フェアリィリング
ダイヤモンド	フラッシュピアス、プリティアイドル、プロミスドリング
スタールビー	イクリプスリング、シールドリング、プロテクションリング
レインボーダイヤ	ヒールリング、マジッククロス、マジックミスト
ムーナイト	ムーンピアス、ムーンライト、ルナタブレット
賢者の石	破魔の指輪、ピヨノン、マインドリング

ディアス

鉱物、宝石	細工品
アイアン	ストーンチェック、ポイズンチェック、パラライチェック
シルバー	エンゼルヘア、シルバークロス、シルバーバレッタ
ゴールド	ゴールドクロス、ゴールドピアス、ゴールドブレスレット
サファイア	アクアリング、パープルミスト
ルビー	シールドピアス、ブラッドピアス、フレアリング
クリスタル	ホーリィリング、リフレクション、レジストリング
グリーンベリル	エメラルドリング、フェアリィリング、マイトチェイン
ダイヤモンド	ファーストピアス、フラッシュピアス、リバースドール
スタールビー	イクリプスリング、シールドピアス、スターダストリング
レインボーダイヤ	アトラスリング、ドリームブレスレット、リジェネレートリング
ムーナイト	インセインリング、ルナタリスマン、ルナティックピアス
賢者の石	ピヨノン、メンタルリング、ワイズリング

レオン

鉱物、宝石	細工品
アイアン	漆黒のピアス、パラライチェック、ストーンチェック
シルバー	シルバーチャーム、シルバーピアス、シルバーリング
ゴールド	ゴールドピアス、ゴールドブレスレット、シュトゥルムリング
サファイア	アクアリング、ウォーターリング、ブルータリスマン
ルビー	ファイアリング、ブラッドピアス、フレアリング
クリスタル	ホーリィリング、リフレクションリング、レジストリング
グリーンベリル	グリーンブレスレット、タリスマン、フェアリィリング
ダイヤモンド	アタックピアス、フラッシュピアス、プロミスドリング
スタールビー	スターダストリング、スターネックレス、スターピアス
レインボーダイヤ	ヒールリング、マジッククロス、レフトクロス
ムーナイト	バトレイヤーリング、ムーンピアス、ルナタリスマン
賢者の石	ピヨノン、ミスティシンボル、メンタルリング

ボーマン

鉱物、宝石	細工物
アイアン	ストーンチェック、パラライチェック、ポイズンチェック
シルバー	シルバークロス、シルバーバレッタ、シルバーペンダント
ゴールド	ゴールドピアス、ゴールドブレスレット、シュトゥルムリング
サファイア	アンクレット、フィートシンボル
ルビー	シールドピアス、ブラッドピアス、ルビーピアス
クリスタル	降伏のペンダント、リフレクションリング、レジストリング
グリーンベリル	エメラルドリング、タリスマン、フェアリィリング
ダイヤモンド	ファーストピアス、フラッシュピアス、リバースドール
スタールビー	イクリプスリング、シールドリング、プロテクションリング
レインボーダイヤ	アトラスリング、ドリームブレスレット、リジェネレートリング
ムーナイト	ムーンピアス、ムーンライト、ルナタブレット
賢者の石	ピヨノン、メンタルリング、ワイズリング

エルネスト

鉱物、宝石	細工物
アイアン	ハートピアス、ハートリング、ヘビーリング
シルバー	シルバーアイドル、シルバークロス、シルバーリング
ゴールド	ゴールドアイドル、ゴールドクロス、ゴールドピアス
サファイア	アンクレット、パープルミスト、ブルータリスマン
ルビー	シールドピアス、ブラッドピアス、フレアリング
クリスタル	降伏のペンダント、ホーリィリング、リフレクションリング
グリーンベリル	タリスマン、フェアリィリング、ロットブレスレット
ダイヤモンド	ファーストピアス、フラッシュピアス、リバースドール
スタールビー	イクリプスリング、シールドリング、スターダストリング
レインボーダイヤ	アトラスリング、ヒールリング、マジックミスト
ムーナイト	ルナタブレット、ルナティックピアス、ルナティックリング
賢者の石	インフィニティリング、ミスティシンボル、メンタルリング

ノエル

鉱物、宝石	細工物
アイアン	漆黒のピアス、ストーンチェック、ヘビーリング
シルバー	シルバーアイドル、シルバーチャーム、シルバーピアス
ゴールド	ゴールドアイドル、ゴールドブレスレット、ゴールドリング
サファイア	アクアリング、ウォーターリング、パープルミスト
ルビー	シールドピアス、ブラッドピアス、フレアリング
クリスタル	ホーリィリング、リフレクションリング、レジストリング
グリーンベリル	エメラルドピアス、エメラルドリング、グリーンブレスレット
ダイヤモンド	輝きのピアス、サンダーリング、プリティアイドル
スタールビー	スターネックレス、スターピアス、プロテクションリング
レインボーダイヤ	ヒールリング、マジッククロス、マジックミスト
ムーナイト	ムーンライト、ルナタリスマン、ルナティックピアス
賢者の石	インフィニティリング、マインドリング、ミスティシンボル

レナ

鉱物、宝石	細工物
アイアン	漆黒のピアス、ストーンチェック、パラライチェック
シルバー	シルバーアイドル、シルバーチャーム、シルバーピアス
ゴールド	ゴールドアイドル、ゴールドクラウン、ゴールドリング
サファイア	アクアリング、フィートシンボル、ブルータリスマン
ルビー	シールドピアス、ブラッドピアス、フレアリング
クリスタル	ガラスの靴、プリンセスリング、ホーリィリング
グリーンベリル	エメラルドピアス、エメラルドリング、グリーンブレスレット
ダイヤモンド	フラッシュピアス、プリティアイドル、プロミスドリング
スタールビー	スターダストリング、スターネックレス、プロテクションリング
レインボーダイヤ	ヒールリング、マジッククロス、レフトクロス
ムーナイト	ムーンピアス、ルナタブレット、ルナティックリング
賢者の石	インフィニティリング、マインドリング、ミスティシンボル

まんが／高知県 Museさん

セリーヌ

鉱物、宝石	細工物
アイアン	漆黒のピアス、ハードリング、ヘビーリング
シルバー	シルバーチャーム、シルバーピアス、シルバーペンダント
ゴールド	ゴールドクラウン、ゴールドリング、シュトゥルムリング
サファイア	アクアリング、フィートシンボル、ブルータリスマン
ルビー	ブラッドピアス、フレアリング、リコイルブレスレット
クリスタル	ガラスの靴、プリンセスリング、ホーリィリング
グリーンベリル	エメラルドピアス、エメラルドリング、タリスマン
ダイヤモンド	サンダーリング、ファーストピアス、プリティアイドル
スタールビー	スターダストリング、スターピアス、プロテクションリング
レインボーダイヤ	そよ風のピアス、リジェネレートリング、レフトクロス
ムーナイト	ムーンピアス、ムーンライト、ルナタブレット
賢者の石	インフィニティリング、ミスティシンボル、ワイズリング

オペラ

鉱物、宝石	細工物
アイアン	漆黒のピアス、ハードリング、パラライチェック
シルバー	エンゼルヘア、シルバーバレッタ、シルバーピアス
ゴールド	ゴールドクラウン、ゴールドリング、シュトゥルムリング
サファイア	アンクレット、フィートシンボル、ブルータリスマン
ルビー	ブラッドピアス、リコイルブレスレット、ルビーピアス
クリスタル	ガラスの靴、プリズムリング、、リフレクションリング
グリーンベリル	フェアリィリング、マイトチェイン、ロットブレスレット
ダイヤモンド	輝きのピアス、フラッシュピアス、プロミスドリング
スタールビー	イクリプスリング、シールドリング、プロテクションリング
レインボーダイヤ	アトラスリング、ドリームブレスレット、リジェネレートリング
ムーナイト	ムーンライト、ルナタブレット、ルナティックピアス
賢者の石	ピヨノン、マインドリング、ワイズリング

プリシス

鉱物、宝石	細工物
アイアン	漆黒のピアス、ハードリング、ヘビーリング
シルバー	エンゼルヘア、シルバーアイドル、シルバーリング
ゴールド	ゴールドクロス、ゴールドピアス、ゴールドブレスレット
サファイア	アクアリング、フィートシンボル、ブルータリスマン
ルビー	バーサークリング、フレアリング、リコイルブレスレット
クリスタル	プリズムリング、プリンセスリング、レジストリング
グリーンベリル	フェアリィリング、マイトチェイン、ロットブレスレット
ダイヤモンド	ファーストピアス、フラッシュピアス、プロミスドリング
スタールビー	イクリプスリング、シールドリング、スターダストリング
レインボーダイヤ	そよ風のピアス、ヒールリング、マジッククロス
ムーナイト	ムーンピアス、ルナタブレット、ルナティックリング
賢者の石	インフィニティリング、ミスティシンボル、メンタルリング

チサト

鉱物、宝石	細工物
アイアン	ハードピアス、ハードリング、ポイズンチェック
シルバー	エンゼルヘア、シルバークロス、シルバーバレッタ
ゴールド	ゴールドクロス、ゴールドピアス、ゴールドブレスレット
サファイア	アンクレット、パープルミスト、
ルビー	バーサークリング、リコイルブレスレット、ルビーピアス
クリスタル	ガラスの靴、プリズムリング、プリンセスリング
グリーンベリル	フェアリィリング、マイトチェイン、ロットブレスレット
ダイヤモンド	ファーストピアス、フラッシュピアス、リバースドール
スタールビー	イクリプスリング、シールドリング、ルビーペンダント
レインボーダイヤ	アトラスリング、ドリームブレスレット、リジェネレートリング
ムーナイト	インセインリング、ムーンライト、ルナティックピアス
賢者の石	ピヨノン、ピヨハン、メンタルリング

出版

キャラごとに本を書かせて、出版物を生み出すスーパー特技。セントラルシティで売ることも可能な点が嬉しい。また、これをアイテムとして使用すると、その本に対応したキャラの感情値を一定の8にする。これで、キャラの感情値を自由に操ることができるぞ。

クロード	風の惑星	星々の大海
アシュトン	NOといえる男	振り返らない
ボーマン	黒猫館殺人事件	蝋人形殺人事件
ティアス	血塗られた道	生きる
レオン	紋章合成学　上級編	特殊紋章学理論
エルネスト	カウントダウン	失われた聖櫃
ノエル	動物とつきあう	大自然の摂理
レナ	あなたしか見せない	恋はロマンス
セリーヌ	世界は私のために	燃えろいい女
プリシス	買ってね♥	をとめの秘密
オペラ	未知の文明	偉大な先人たち
チサト	真実はひとつ!	完全他殺マニュアル

リバースサイド

お金やアイテムに関するヤバイ商品を作るスーパー特技。これを行うと、ピックポケットのＬＶの高いキャラへの全員の感情度が下がってしまう。

うら帳簿	さしおさえ
かぶけん	せいめいほけん
ぎぞうくんしょう	にせさつ
ぎぞう小切手	フィルアップ
ぎぞう書類	ふわたりてがた(失敗)
けいやくしょ	

ブラックスミス

全員が力を合わせて強力な防具を作り出すことができるブラックスミス。作成の際マジカルラスプを使用すれば、さらに強力な防具を作り出せるところにも注目だ。なお、リスト内の※は、マジカルラスプ使用を表しているぞ。このマジカルラスプは力の場とギヴァウェイの間にある小島に建つフェイクギャラリーという隠しショップで購入できる。

★鉱物名

★	完成品	
アイアン	万能包丁	※
	プレートメイル	※
	プレートグリーブ	
	プレートヘルム	
	バンデッドヘルム	
	ナイツシールド	
	リングメイル	
オリハルコン	バリアアーマー	
	バリアシールド	
	ネオグリーブ	
	ハーミットヘルム	
	リフレックス	※
	オーディンヘルム	※

★	完成品	
ダマスクス	カオスメイル	
	コアプレート	
	ブラッディヘルム	
	ブラッディアーマー	
	デュエルスーツ	※
	デュエルヘルム	※
	アルゴル	※
ムーナイト	ジャンヌアーマー	
	ジャンヌシールド	
	ジャンヌヘルム	
	ウィッチブーツ	
	イシュタルローブ	※
	カーリーハンド	※
	イシスティアラ	※

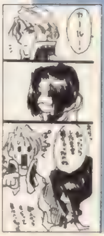
★	完成品	
ミスリル	ミスリルメッシュ	
	ミスリルドレス	
	ミスリルシールド	
	ミスリルコート	
	パラスアテネ	※
ミーティアライト	スターグリーブ	
	スターネックレス	
	スタークローク	
	スターガード	
	シルヴァンブーツ	※
	シルヴァンメイル	※
	シルヴァンヘルム	※
ルーンメタル	ウィザーズメット	
	ウィザーズメイル	
	ルーンシューズ	
	ルーンバックラー	
	鷹の羽衣	※
	ミラージュローブ	※

マスターシェフ

食材と食材を組み合わせて回復能力を持つ料理を作り出す。表内の数字は、下の番号に対応した食材を表しているぞ。たまに、ＭＰとＨＰを完全回復させるネクタルができることもあるのが嬉しい。

1×1	お刺し身
1×2	舌平目ワインソース
1×3	フカヒレ餃子
1×4	海燕の巣のスープ
1×5	松茸のお吸い物
1×6	茶碗蒸し
2×2	洋梨のコンポート
2×3	いちご大福
2×4	マスカットゼリー
2×5	こんにゃくゼリー
2×6	ココナッツミルク
3×3	きな粉おはぎ
3×4	肉細切りチャーハン
3×5	粕漬け
3×6	フレンチトースト
4×4	牛ヒレ肉のステーキ
4×5	北京ダック
4×6	クリームシチュー
5×5	野菜炒め
5×6	ヨーグルトサラダ
6×6	プレーンオムレツ

1	魚介類
2	果物
3	穀物
4	肉類
5	野菜
6	卵・乳製品



まんが／神奈川県　ももせぼたるさん

BRAVE FENCER 武蔵伝

●発売日／98年7月16日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／A・RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、AC（DS対応）

©1988 スクウェア

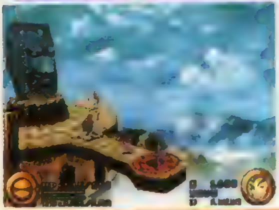
第1章から第6章までを完全ポイント攻略

チャートとポイント攻略で、『武蔵伝』のエンディング直前までを詳しく攻略。このゲームでは、かなり難しいアクションを必要とするシーンや難解な謎解きが用意されているシーンもあるので、そんなときはこのポイント攻略を参考にクリアしてほしい。さらにこれまで秘密とされていたミンクーおよびピンチョフィールドの場所、特別な条件で手に入るスペシャルフィギュアの情報も公開！　すでにクリアしてしまったキミも、完全攻略を目指して再度チャレンジしてみよう。

▲ジャンプに微妙なタイミングが要求されるシーンもあるぞ

▼ミンクーの出現ポイントのデータなどの情報も盛りだくさんだぞ

第1章　～旅立ち～



◀敵が「みねうち」で気絶しているうちに、レイガンドを入手しよう。

CHART

- 岩を押しのけて道をつくる
- ▼
- 「ガンもどき」をゲット・イン
- ▼
- 「ガンもどき」で橋をつくる
- ▼
- 剣士像を破壊して、らせんの塔へ
- ▼
- 4体の剣士像を破壊し、スイッチを踏む
- ▼
- スロープを上る
- ▼
- 塔の内部へ
- ▼
- スロープを上る
- ▼
- 「ガンもどき」で鐘を落とし火を消す
- ▼
- らせんの塔の頂上へワープ
- ▼
- レイガンドを入手する
- ▼
- 塔の外壁を駆け下りる
- ▼
- 石像から逃げる
- ▼
- 城門に入ってゴールイン
- ▼
- VSスチーム・ナイト戦

◉「みねうち」でレイガンド入手

らせんの塔の頂上では、ル・コアール剣兵から「みねうち」をゲット・イン。レイガンドの手前にあるプレートに敵が乗ったときに「みねうち」で敵を足止めすれば、レイガンドを入手することができる。また、これ以外にもプレートに敵が乗ったときにゲット・インで足止めしたり、投げ技で敵をレイガンド側に投げて、敵が逃げるときにプレートの上に乗る瞬間を狙ってレイガンドを取るなどの方法もあるぞ。

◉ジャンプのタイミング

レイガンドを入手したあとは、後ろから追いかけてくる巨大な石像から逃げるシーンに突入！　ここにはジャンプをしないと段差にひっかかってしまう場所が何カ所かある。奥から手前に向かって走るシーンだけに、どこでジャンプをするのかがわかりにくいけど、ムサシの「やべえっ！ジャンプ!!」という声を聞いてから、一瞬待ってジャンプするようにすれば問題なくクリアできるだろう。また、いざないの森の中では、川や丸太をジャンプで飛び越すだけでなく、岩を左右に避ける必要もある。基本的には画面中央を逃げるようにして、岩が出現したら、素早く左右に避けるようにすれば大丈夫。ここをクリアして、ヤクイニック城にレイガンドを持ち帰ろう。

▲ジャンプのタイミングはムサシが教えてくれる。一瞬待って、ジャンプ！

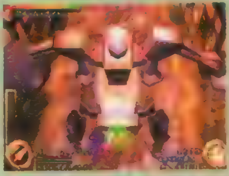
BOSS　スチーム・ナイト

攻撃方法

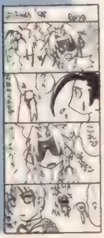
鉄球、踏みつぶし、スチーム、炎、石柱

スチーム・ナイト戦は、3段階にわたって行われる。1、2段階目では、まずは脚をレイガンド回転斬りで攻撃して破壊しよう。脚が破壊されるとスチーム・ナイトの体にコアが出現するので、そこを2回攻撃すると動きが停止する。あとは持ち上げて投げるだけ。3段階目は、スチーム・ナイトが鉄球とジャンプからの踏みつぶしで攻撃してくる。鉄球攻撃はスチーム・ナイトに向かってジャンプすることでかわすことが可能。攻撃のチャンスは踏みつぶし攻撃後、コアが出現する瞬間だけ。影で落下地点を判断して、素早くかわしてレイガンドで攻撃しよう。

▲脚を攻撃するときは、噴き出すスチームに注意する必要があるぞ。



▲画面の奥で待機して、踏みつぶしがきたら手前に避けて反撃だ。



まんが／埼玉県　卯月雪哉さん

第2章　～新たなる旅立ち～

CHART

イヌ捜しの依頼を受ける
▼
ふたご山へ行く
▼
イヌを村へ連れ帰る
▼
村長に会う
▼
さらし台の男(ジャン)に会う
▼
パンと井戸水を入手
▼
ジャンにパンと水をあげる
▼
さまよいの森へ
▼
レノの案内でさまよいの森を抜ける
▼
ジャンのカギを入手
▼
夜中にジャンに会う
▼
再びふたご山へ向かう
▼
ふたご山を登る
▼
丸太を4本手に入れる
▼
頂上にいるジャンに会う
▼
急流をいかだで下る
▼
おおきなうでわを手に入れる
▼
村へ戻ってうでわを鑑定
▼
スチームウッド暴走の情報
▼
崖の上の管理人小屋へ
▼
フォレスにウッドのメモをもらう
▼
スチームウッドの森へ
▼
崖を登ってスチームウッドへ
▼
入口を開けて内部へ
▼
1から順にバルブを閉める
▼
フォレスにボルドーの情報を聞く
▼
村長からお礼をもらう
▼
次のページへ

◉ふたご山のイヌ捜し

アミヤクイ村の村長から頼まれる最初の仕事が、村人みんなからかわいがられているイヌの〝レノ〟捜し。レノは、ふたご山に入ってすぐの川の小島にいる。持ち上げと投げを使って、レノをふたご山の出口まで連れていこう。誤って川に落としてしまうと、レノはもとの小島に戻ってしまう。特に右の写真の場所では、対岸が見えないために川の中に落としやすい。写真を参考に投げよう。

▲この場所で、ムサシを右斜め下に向かせた状態で投げてやればいい。

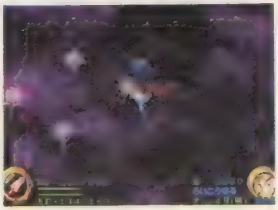
◉さらし台の男と話すには?

▲夕方以降に教会の井戸を調べれば、井戸水を手に入れることができる。

長い間、さらし台の刑にあっていた男（ジャン）は弱りきっていて、そのままでは話をすることができない。まず、パンと水をあげて体力を回復させてあげることが必要だ。パンは、パン屋で一番安い〝くろパン〟を買えばOK。水は、教会の井戸を調べて井戸水を手に入れよう。ただし、昼間はランド夫人とファーマー夫人が井戸端会議をしているために井戸を調べることができないぞ。

◉さまよいの森を抜けてカギを入手!!

さらし台からジャンを救うためのカギは、さまよいの森の奥の墓場にある。ジャンの愛犬レノの案内で、さまよいの森を抜けよう。このとき気をつけなくてはいけないのは、レノが吠えはじめる前にマップを移動してしまうと、たとえ移動する方向が正解でも、森の入口まで戻されてしまうということ。また、レノは敵から一定のダメージを受けると逃げ出してしまうので、レノが吠え始めるまでは、敵からレノを守ることに専念しよう。



▲レノが敵にやられないように、敵をやっつけておくことが大事だ。

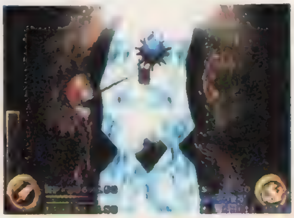
◉丸太を手に入れジャンのもとへ

▲レイガンド回転斬りで木を切り倒して、丸太を手に入れよう。

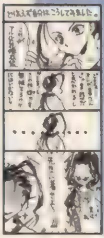
ジャンを救出したあとは、再びふたご山に戻り、丸太を4本集めて山の上にいるジャンのもとへ。このとき注意しなくてはいけないのがアイテムの所持数。丸太は1本ずつアイテム欄に表示されることになるので、アイテム欄の空きが4つ以上ないと持ちきれなくなってしまう。余分なアイテムは、アミヤクイ村で売るか途中で使うなどしておく必要があるぞ。ちなみに4本の丸太は、つり橋を渡ったあとの山で手に入れることができる。

◉いかだ下りをクリアするには

いかだ下りの目的は、伝説の武具の1つ〝ベンケイプレス〟を手に入れること。途中の分岐は右に進む。右のルートの終盤にはル・コアール兵が鉄球攻撃をしてくるところがあり、ここがいかだ下りの最大の難関になっている。1体ずつの攻撃は、川岸と鉄球の着水点の間を通るようにしよう。また、ラストの3連攻撃は、直前の岩の右を通過し、岩が真横に来た時点で岩の下へジャンプで移動。あとはそのまま下ればOK。



▲ジャンプで鉄球の着水ポイントを通っても、ダメージを受けないで済むのだ。

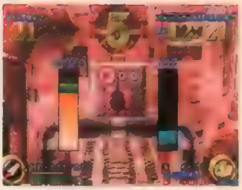


まんが／石川県　蒼万里さん

ふたご山へ
▼
ふたご山でボルドーに遭遇
▼
ボルドーと崖登り勝負
▼
地の巻をゲットする
▼
地の巻で大岩を落とす
▼
ジャンに会う
▼
ヤクイニック城へ
▼
ヘルズバレーへ
▼
地の巻で岩を落として足場を作る
▼
ヘルズバレーの入口を開く
▼
VSスカル=ピオン戦

◉スチームウッドの暴走を止める

スチームウッドが暴走を始めてからは、制限時間内に8つのバルブをすべて閉めなければならない。スチームウッドで注意しなくてはならないのは、バルブへの通路がスチームでふさがれている場合があるということ。こういう場所では、通路の横のパイプを足場にして、バルブの前に移動しよう。バルブのゲージの上昇スピードは、6番あたりから速くなるので、ピタリと合わせようとはせずに、早めにボタンを押すようにしよう。



▲後半のバルブは、ゲージを見てからボタンを押しても間に合わないぞ。

◉地の巻でヘルズバレーの道をつくれ

ヘルズバレーへの道は、ところどころに大きな穴が開いている。ここを通るには、地の巻を使って崖の上の大岩を落として足場を作る必要があるぞ。また、途中にある石板も、地の巻を使って手前に倒すことで先へ進めるようになる。ただし、この先のスカル=ピオンが出現する縦穴に行くには、バラニック、ミーノ、ツケコンデル、ラードの4人の協力が必要。まだ4人の仲間が揃っていないなら、ふたご山を隅々まで探索して4人の仲間を捜しだしておくように。

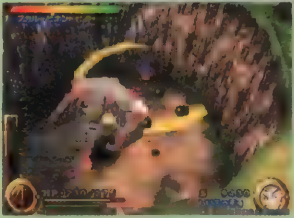
▲地の巻を使うと、崖の上の大岩が落ちてきて穴をふさいでくれる。

BOSS スカル=ピオン

スカル=ピオンには、いきなり剣で攻撃しても効果はない。仲間たちが、かごに爆弾や岩を乗せてスカル=ピオンの頭上を往復させているので、タイミングよく地の巻を使ってスカル=ピオンの頭上に落としてやろう。これを何度か繰り返すと、スカル=ピオンは気絶して、口の中にコアが出現する。すかさず接近してレイガンドで攻撃しよう。コアを2回攻撃すると、スカル=ピオンは攻撃目標を仲間たちに変更し、崖を登りはじめる。スカル=ピオンの攻撃で仲間が気絶すると、かごの動きが止まってしまうので、ここでも地の巻を使ってスカル=ピオンを崖から落として仲間を守ろう。

攻撃方法
シッポ振りまわし、突進、サンドブレス、踏みつぶし、シッポ突き刺し、崖登り攻撃

◀コアが出現したら、レイガンドで攻撃する。



▲かごがスカル=ピオンの頭上にきたら、地の巻を使って岩や爆弾を落としてやろう。

▶崖を登るスカル=ピオンを地の巻で叩き落とせ!

フィギュアの法則

シリーズ1~6までのフィギュアは、それぞれの敵を倒したり特定のイベントをクリアすると"トーイさんず"に陳列される。ただし、シリーズ6のフィギュアは、リカーバレルに1度行ってしまうと戻ることができないため、ゲームをクリアしたあとでなければ入手することができない。また、それとは別にスペシャルシリーズとして、全7種類のフィギュアが用意されている。これらのフィギュアは、それぞれ特殊な条件をクリアすると"トーイさんず"で購入できるようになるぞ。ここではそのうちの2つのフィギュアの入手条件を紹介しておこう。ちなみにフィギュアの価格は毎週月曜日に変動。たまに安くなることもあるけど、時間が経つと確実に高くなっていく。できるだけ早めに入手しよう。

▲新しい敵と出会ったら、倒してから"トーイさんず"へ。

◀新しいフィギュアがお店に並んでいるぞ。

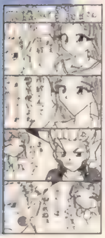
スペシャルフィギュアの入手条件

フィーレ姫

ピンチョフィールドに閉じこめられている城の人たちを全員救出すると"トーイさんず"で購入できるようになる。アクションは2通り用意されていて、それぞれのアクション中に「ムサシくーん」、または「レイガンドを使うのよーっ」と叫ぶ。

コジロー

第6章に入ってから、アミヤクイ村のラクターさんの家を訪ねるともらえる。"トーイさんず"で買わずに入手できる唯一のフィギュアだ。アクションは、縦斬りと横斬りの2種類で、どちらのアクション中もツバメが勢いよく空中を舞うぞ。



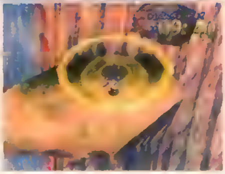
まんが／兵庫県　シュウぼうさん

CHART

村長から事情を聞く
▼
23時以降に風車小屋へ行く
▼
風車小屋で廃鉱のカギを入手
▼
カギを使って村の廃鉱に入る
▼
地底湖でまぼろしの花を入手
▼
村長と会話後、ふたご山へ
▼
壊れかけた橋の先でレントに会う
▼
地の巻を使ってジャマな岩を落とす
▼
山頂でいやしの水を入手
▼
村へ戻り、雑貨屋で会話
▼
パン屋で事情を聞く
▼
18時にバーの前でブレッドに会う
▼
宿屋でバーの店員たちと会話
▼
0時以降にバーに行くと中に入れる
▼
遺跡の中でダクレイに会う
▼
遺跡にある4つの水晶を割る
▼
目玉の扉を抜け、きたないベルト入手
▼
きたないベルトを鑑定する
▼
ダクレイと会話後、教会に入る
▼
教会のホワイト牧師と会話
▼
深夜2時に再び教会へ
▼
教会内でボスのヴァンピ兵と対決
▼
かぎづめロープを入手
▼
井戸の底で水の巻を入手する
▼
教会の鐘を運び、廃鉱から脱出する
▼
天使の像を入手
▼
再び遺跡に行き、一番奥の扉に行く
▼
天使の像を使って最深部に突入
▼
VSレリクスキーパー戦

第3章 ～ヴァンピ兵計画～

◉テムくんを救え

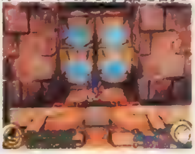


▲いやしの水がある山頂に行くには、地の巻で岩を落とそう。

テムくんを救うためには、まず村の廃鉱でまぼろしの花を手に入れ、次にレントの代わりにふたご山でいやしの水を手に入れる。まぼろしの花は明け方3～7時の間しか咲かないから、それ以外の時間帯に到着したときは寝て待つようにしよう。また、いやしの水は、レントに会ってから12時間以内に入手しなければならない。ベンケイプレスで崖を登り、近道をするといいだろう。

◉遺跡できたないベルトを入手

▲各ステージの一番奥にある水晶を割っていこう。



◀4つの水晶をすべて壊すとこの扉が開いてくれるのだ。

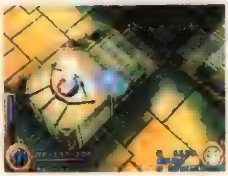
テムくんのイベントが終わったら、次は酒場の奥にある遺跡へ。ここは4つのステージに分かれているぞ。それぞれのステージにある水晶を割ることで、4つの目玉の印がある扉が開けられるようになり、きたないベルトを入手できる。遺跡ではダクレイと話すことで体力回復できるので、有効に使おう。

BOSS ヴァンピ兵

▲酸の弾でしびれたら、✚キーをガチャガチャしよう。

教会に出現するヴァンピ兵は、他のボスたちと違いムサシの攻撃では絶対に倒すことができない。ヴァンピ兵の弱点は日光なので、教会内に日光が差し込んでくる午前7時まで生き延びよう。こいつらに捕まると、そのままゲームオーバーになるので、接近させないように常に剣を振っているようにするといいだろう。

◉水の巻で火を消そう



▲あわてる必要はない。炎を確実に消していこう。

教会の鐘ドロボウの一件を解決し、天使の像を手に入れたら、再び酒場の地下にある遺跡へ。遺跡の入口からまっすぐ進んだところにある溝を2段ジャンプで跳び越えたら、その先にある扉を天使の像で開いて、遺跡の最深部へと進んでいこう。ボスの部屋の手前には4つの炎が燃えている部屋があるので、この炎を水の巻の水弾ですべて消す。すると、ボスの部屋への扉が開かれるぞ。

BOSS レリクスキーパー

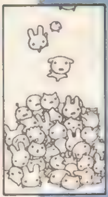
攻撃方法

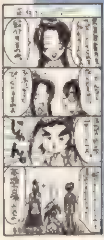
本体の炎、ホーミング炎、床を這う炎、落下する炎、タコ足炎、剣の炎

▲青い炎になっているときは、攻撃を避けることに集中しよう。

▲目玉のコアを、ジャンプしながらレイガンドで攻撃！

レリクスキーパーのコアを出現させるには、炎の本体に水の巻の水弾を当てる必要がある。また、水の巻を使っている状態なら炎に当たってもムサシがダメージを受けることはないので、常に水の巻を使っている状態をキープしておこう。炎の本体に、ある程度ダメージを与えると、レリクスキーパーの目玉部分にコアが出現する。このときだけは水の巻を使った状態だと攻撃できないので、レイガンドをすばやくノーマル状態に切り替えて攻撃しよう。ちなみに炎に触れると水の巻を使用していない状態になるので注意が必要だぞ。

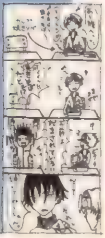




まんが／神奈川県　吹越カイいさん

CHART

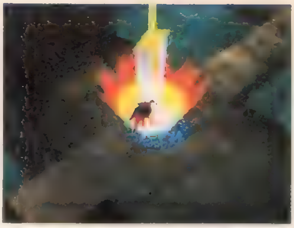
村長の家で村長代理を引き受ける
▼
井戸の中の水の封印を解放する
▼
エドとベーンが登場
▼
村長の家でゴンドラ修理を頼まれる
▼
ヤクイニック城で情報収集
▼
廃鉱の奥へ
▼
ゴンドラパーツを入手
▼
城へ戻り、部屋で休む
▼
アミヤクイ村の火事を消し止める
▼
村長の家でお礼を受け取る
▼
ナメクジ岩を溶かして先へ進む
▼
潮が引くのを待ち、島へ渡る
▼
水の封印を解くとガンリュー島出現
▼
火の巻をゲットする
▼
コジローが登場、決闘に!!
▼
フィーレ姫を連れてヤクイニック城へ
▼
盗賊退治の依頼を受ける
▼
傭兵たちから情報を入手
▼
さまよいの森を抜ける
▼
フリーズパレスに到着
▼
レッドアイ入手
▼
ブルーアイ入手
▼
スチールボディでトゲ地帯を突破
▼
まっかなボロぐつ入手。鑑定する
▼
グリーンアイ入手
▼
2Fのトビラに火の巻を使い、奥へ
▼
トビラの両側の台に火を灯す
▼
竜の像を攻撃して地下へ
▼
氷のトゲを火の巻で溶かして奥へ進む
▼
VSフロストドラグーン戦



第4章 ～巌流島の決闘～

◉水の紋章で井戸を復活

第4章で真っ先にやらなくてはならないことは、アミヤクイ村の井戸の復活。レリクスキーパー戦で封印を解いたばかりの水の巻を、井戸の底にある水の紋章の上で使うと井戸は復活するぞ。井戸が元に戻ると、これまで取ることができなかった宝箱などが取れるようになる。すぐに村へ帰ろうとはせずに、いろいろな場所を調べてみるといいだろう。ちなみに村へ戻るときは廃鉱を通らずに、水の巻を使って井戸から戻ると時間の節約になるぞ。



▲この紋章のところで水の巻を使えば、井戸を復活させることができる。

◉ゴンドラ修理を手伝おう

▲似たようなパーツばかりだけど、ヒントをちゃんと覚えていればカンタン。

まず、ゴンドラを修理するためにはツケコンデル、ニコミテール、マーダレーの3人の大工の協力が必要。まだピンチョフィールドから救出していないなら、P.45のリストを見て救出しておこう。全員揃っていたら、城で3人からゴンドラパーツに関するヒントが聞けるぞ。廃鉱の奥には似たようなパーツがいくつもあるうえ、1度に1つしか持ち帰れない。金縁で、真ん中に穴があり、その他に3つの穴が開いているというヒントをもとにパーツを持ち帰ろう。

◉ガンリュー島へ行くには?

村長夫人がくれる〝あらじお〟を睡魔の森の奥にあるナメクジ岩に使うと、岩が溶けてガンリュー島に面した海岸へと行けるようになる。ただし、ガンリュー島を浮上させる水の紋章がある島は、19時から翌7時までの間、水没してしまっている。それ以外の時間に行くか、寝るなどで潮が引くのを待とう。潮が引いて水の紋章がある島が浮上したら、水の巻を使って島に渡り、封印を解いてやろう。あとは、火の巻を入手して、コジローと対決だ!

▲夜の間は、この島は水没してしまっている。朝7時以降にここへ来るようにしよう。

BOSS コジロー

攻撃方法

ホーミングスワロー、火の鳥、衝撃波、直接斬り

コジローと戦うときは、直接斬りが当たらない程度の距離を保って、周囲をグルグルと回るようにしながら「火の鳥」や「衝撃波」といった必殺技を誘おう。これらの攻撃は、ムサシが動きまわっていれば命中することがないうえ、攻撃後にコジローが硬直する。このわずかなスキを狙って反撃しないかぎり、ムサシの攻撃はすべて防御されてしまい、ダメージを与えることはできないぞ。また、この硬直時間中には、ムサシの攻撃は1発しか当てることができない。効率よくダメージを与えるには、レイガンド回転斬りを使うといいだろう。

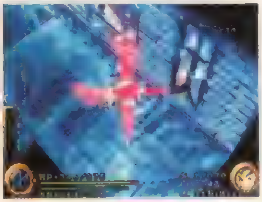
▲コジローに近づきすぎない程度の距離を保って必殺技を誘え!

▲ダメージを与えられるのは、必殺技後のわずかな硬直時間中だけ。

まんが/富山県 毛さん

◉レッドアイ入手の手順

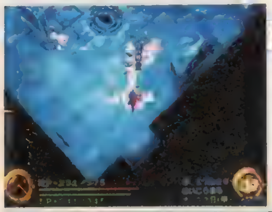
フリーズパレスで、まず最初に入手しなければならないものは〝レッドアイ〟だ。フリーズパレス内に入ったら、左奥の通路に入って奥へ進もう。すると、床に大きな穴が開いた部屋に出る。この部屋にはフェイクペンギンが3匹いて、天井から落ちてくる大きな氷の塊を穴の中へと落としている。大穴を越えるには、この氷の上に乗り、落下し始めるころに2段ジャンプで反対側へ渡ってやればいい。大穴を越えると、「孤独な勇者に栄光あれ」と書かれた看板のある部屋へと行くことができる。この部屋にはたくさんの敵がいるので、連続技などを使って全滅させてやろう。すると、部屋の奥に宝箱が出現し、その中から〝レッドアイ〟を入手することができるぞ。〝レッドアイ〟を入手したら、ホールの左手前にある赤のトビラを開けられる。



◀〝レッドアイ〟を入手するには、部屋の中の敵を全滅させるだけでいい。

◉ブルーアイ入手の手順

赤のトビラを開け先に進むと、行き止まりのようになっている部屋がある。ここでは敵キャラのスローガイにわざと投げ飛ばされて、2Fに上がることで先に進むことができる。部屋の中にはスローガイ以外にもクールプラントがいるので、コイツを倒してからスローガイに2Fに投げ上げてもらおう。2Fには氷の迷路の左奥に「無傷の勇者に栄光あれ」という看板がある部屋がある。ここでは、ムサシがダメージを受けずに部屋の中の敵を全滅にすれば〝ブルーアイ〟が入手できる。この部屋のマネラーたちを倒すには、火の巻を使うか、ガードしながら接近して二天一流斬で倒すといいだろう。



◀失敗した場合は、一度部屋から出てやり直せばいい。

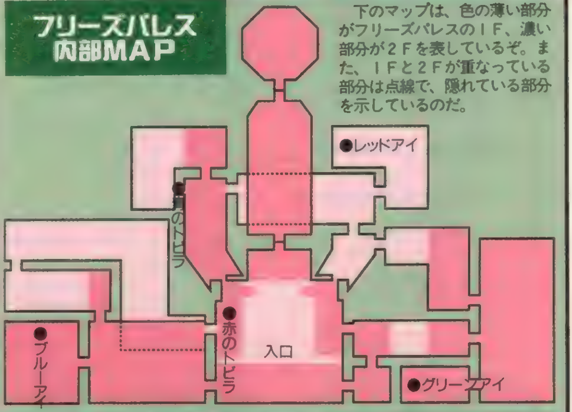
◉グリーンアイ入手の手順

〝ブルーアイ〟で青のトビラを開き、そのまま先へ進んで行くと「まっかなボロぐつ」というアイテムが入手できる。〝グリーンアイ〟を入手するには、このアイテムを鑑定して、伝説の武具「ヒキャクシューズ」を装備しておく必要があるぞ。鑑定は、わざわざ村へ戻らなくても「エキシャゴーグル」を持っていればその場でできるので、フリーズパレスに来る前に必ず入手しておこう。「エキシャゴーグル」は、睡魔の森の水の封印を解けば入手できるぞ。「ヒキャクシューズ」があれば、ホール右手前の入口奥にある氷の坂道を登って2Fへ行くことができる。2Fの氷の迷路の左手前に、「ダミー勇者に栄光あれ」という看板のある部屋がある。この中にいるスローガイを、マネラーからゲット・インできる「ダミーだコリャ」で倒せば、〝グリーンアイ〟を入手できるぞ。ちなみにマネラーから技をゲット・インする場合は、マネラーがムサシの方向を向いていないときか、地の巻で動きを止めてからゲット・インすると安全だ。

▶スローガイがダミーに接近したら、◎ボタンを押してダミーを爆発させよう。

フリーズパレス 内部MAP

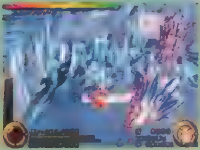
下のマップは、色の薄い部分がフリーズパレスの1F、濃い部分が2Fを表しているぞ。また、1Fと2Fが重なっている部分は点線で、隠れている部分を示しているのだ。



BOSS フロストドラグーン

フロストドラグーン戦は2段階行われる。第1段階では空中を飛びまわりながら突進攻撃をしかけてくるので、横を通過するときに火の巻でダメージを与えてやろう。すると画面右の部分を破壊してくれるので、その先の通路へ進めるようになる。通路では、後ろからフロストドラグーンが通路自体を破壊しながら追ってくるので、氷のトゲをジャンプで越せる程度に火の巻で溶かしながら先の部屋まで進もう。部屋に着いてからが、フロストドラグーンとの真の決戦だ。フロストドラグーンは部屋の中央奥の穴から顔を出し、つっこみ、ぶん回しなどの多彩な攻撃をしかけてくる。そのうちムサシの反撃チャンスはブリザードブレスを吐いた直後だけ。しばらく息切れしているので、そこを火の巻で攻撃してやろう。ある程度ダメージを与えると、アゴの下のコアを露出するので、レリクスキーパーのときと同様にレイガンドをノーマルに切り替えて攻撃しよう。

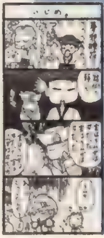
攻撃方法
つっこみ、ぶん回し、ブリザードブレス、氷弾



▲ブレス後ならば、カンタンに火の巻で攻撃できる。

▲ブリザードブレスが来たら、走って部屋の右奥か左奥の安全地帯へ！

▲倒れたところをすばやくレイガンドで攻撃してやろう。

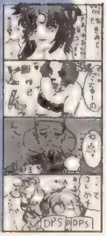


まんが／熊本県　鯨子さん

第5章　〜廃鉱に巣くうモノ〜

CHART

- アミヤクイ村で村長に出迎えられる
- 店の人たちに詳しい話を聞く
- ユッケルに会う
- ゴンドラに乗って村へ
- スチームウッドでフォレスに会う
- フィーレ姫(?)に会う
- スチームウッドの暴走を止める
- 村長に店の売上金を返す
- 城へ戻って、ユッケルに報告
- 干上がった貯水池の洞くつへ
- 火の封印を解くと天井に穴が開く
- 崖を登って山の上へ
- 風の巻をゲットする
- 風の巻を使って地上に戻る
- ピンチョフィールドに閉じこめられる
- レイガンドで脱出
- ゴンドラ小屋へ
- ゴンドラで大アリに体当たり
- 大アリの後を追って廃鉱の中へ
- 五輪の書の力で廃鉱の奥へ進む
- 排気扇の上のスイッチを入れる
- エレベーターの部屋で右下の出口へ
- リフトに乗って廃鉱の奥へ
- 風の巻で地下へ
- VSアントヒルクィーン戦
- 風の封印を解いて地上へ



◉スチームウッドではハンドルを忘れずに

スチームウッド2度目の暴走。最初のときとは違って、1、4、8番のハンドルがはずれているために取り忘れていると思わぬロスタイムになってしまう。特に気をつける必要があるのが1番バルブのハンドル。ほかのハンドルが対応するバルブと同じ階にあるのに対し、これだけは1階にある。中に入ったら右へ進み、まずこのハンドルを取っておこう。また、スチームで進めない場所が多いので、1番バルブへは3階から2階へ飛び降りて閉めにいくなどの工夫も必要になるぞ。

▲5番バルブは、この位置から2段ジャンプを使って閉めにいくといい。

◉廃鉱クリアのポイント

廃鉱内では、毒ガスが立ちこめる通路や突風が吹きつけてくる通路では風の巻、大きな溝がある場所では地の巻というように、五輪の書を使うことで先に進める場所が多い。また、溝の手前にホッパー、溝を越えた先に「ホッピング」を使わなければ登ることができない急な坂道があるような場所もある。そこでは、まずホッパーからホッピングをゲット・インしておいて、雷光丸がムサシの手元に戻ってくるまでのわずかな時間の間に、溝を2段ジャンプで跳び越えるといったアクロバティックなプレイが要求される。

◀ゲット・インに成功したら、すばやく2段ジャンプで溝を跳び越す。

◀ムサシが着地した瞬間にホッピングをゲット・インすることができる。

◉巨大アリの巣くつをクリア

巨大アリの巣窟になっている通路では、道が途中でとぎれている部分が何カ所もある。こんな場所で役立ってくれるのが2段ジャンプ。手前や左に向かってジャンプした後、2段目のジャンプと同時に方向を変えることで、先の通路へと進むことができる。ちなみに巨大アリが邪魔でジャンプしにくいときには、地の巻を使って足止めをすると楽に進むことができるぞ。通路の奥にはピンチョフィールドがある部屋があり、ここで風の巻を使うとエレベーターのある部屋に戻れる。

▲奥から手前へ、手前から奥へと2段ジャンプで移動していこう。

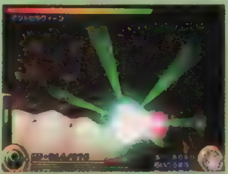
BOSS　アントヒルクィーン

攻撃方法

カマ、胴針、腹針、腹、子アリ、酸、毒きり、つつみ酸、つかみ

アントヒルクィーンは、カマでムサシを攻撃した後に頭を下げる。このときが攻撃のチャンスなので、レイガンドで頭部を攻撃してやろう。これを何度か繰り返していると、尾の先にコアが出現する。尾の先にはいつもピンクの毒ガスが漂っているので、風の巻を使った回転攻撃でコアを攻撃しよう。アントヒルクィーンの攻撃の中で、もっとも注意しなくてはいけないのが、両脚を使ったつかみ攻撃。この脚に捕まると、なかなか逃げ出すことができずに大きなダメージを受けてしまう。捕まらないようにジャンプで逃げ、捕まったら✚キーの連打で脱出だ。

▲頭を下げたときが、唯一の攻撃のチャンスだぞ。



▲風の巻で回転しながらでないとコアを攻撃することはできない。

まんが／愛知県　仲谷優子さん

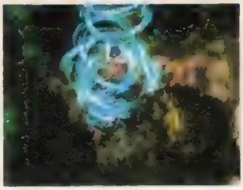
第6章　～光の剣レイガンド～

CHART

- ジャンからジャンのメモを入手
- ▼ 空曜日の午前中にスチームウッドの森へ
- ▼ 地の紋章を解放し、カベを登る
- ▼ 風の紋章を解放し、空の巻の地へ
- ▼ 地、火の巻を使い仕掛けをクリア
- ▼ 頂上で空の巻をゲットする
- ▼ リカーバレルへ潜入
- ▼ ベーンと対決
- ▼ カレンダーの迷宮を突破
- ▼ エドと対決
- ▼ エレベーターで空中庭園へ
- ▼ 空中庭園を奥へと進む
- ▼ カベを登り、丘の上から研究所へ
- ▼ 研究所を奥へと進む
- ▼ トポと対決
- ▼ エレベーターで中枢部へ
- ▼ VSタワー　オブ　デス戦
- ▼ タワー　オブ　デスのコアを入手
- ▼ いよいよラストバトルへ

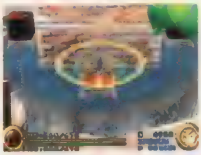
◉空曜日の午前中に空の巻の地へ

空の巻が眠る空の巻の地へ行くには、スチームウッドの森の崖の上（パイプの上を歩いて森の奥へ進み、地の紋章を解放すると行ける）にある空の紋章を解放しなくてはならない。さらに、この空の紋章はいつでも解放できるわけではなく、空曜日の7～12時の間にしか解放することはできない。また、1度空の巻の地へ行ってしまうとアミヤクイの村へ帰ることはできない。手持ちのアイテムやピンチョフィールド、ミンクーの発見状況などを確認しておこう。



▲しっかり準備を整えてから、空の巻の地へと向かおう。

◉五輪の書を使って、空の巻を入手



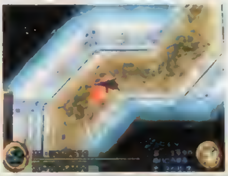
◀まずは地の巻で3つの足場を2回ずつ押し込んでいく。

▶次の階層では、火のシンボルの台座に火を点けていけばいい。

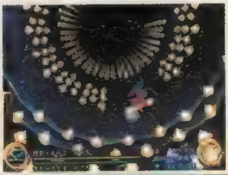
空の巻の地では、地、水、火といったこれまでに手に入れた五輪の書を活用しなければ空の巻を手に入れることはできない。まずは地の巻から。中央の塔を囲むように、地のシンボルが描かれた台座が3つ配置されている。ジャンプでこの台座の上に飛び乗り、地の巻で台座を2回押し込む。これを3つの台座すべてで行うと次の階層への入口が開かれるので、水の巻を使って入口へ。次の階層には火のシンボルが描かれた台座が3つあるので、火の巻でそれぞれに火を点けていこう。すると、台座がせり上がって空の巻がある第3階層に進むことができる。あとは空の巻を手に入れるだけでOKだ。

◉リカーバレル内部へと潜入

ついにル・コアール帝国の空中要塞リカーバレルへの潜入を果たしたムサシ。ここではさっそく手に入れたばかりの空の巻が役に立ってくれる。まずはカベに電流が走っている水路。ここでは水路に落ちないように、空の巻を使うことになる。移動に慣性が働いてカベに衝突しやすいけれど、一瞬⊗ボタンを離し、すぐにもう一度押すと鋭い方向転換が可能になるぞ。そして水路を抜けたあとの回転チューブ上の通路では、細かくジャンプを繰り返しながら落とし穴に落ちないように先に進もう。空の巻での強行突破も可能だ。



◀水路では、カベに接触しないように細かく方向転換しながら進もう。

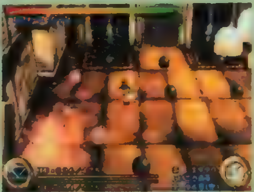


◀トゲにふれるとダメージ。穴に落ちるとチューブの最初からやりなおし。

BOSS　ベーン

攻撃方法
ふきとばし、爆弾、なぎなた、斧、手裏剣

ベーンは背中の飛行装置で宙を飛びながら爆弾の雨を降らし、着地しては手裏剣や斧で攻撃してくるというパターンを繰り返す。爆弾は爆発する直前になると赤くなるので、爆弾のない場所、もしくは赤くない爆弾の近くへ逃げて爆発によるダメージを回避しよう。また、手裏剣や斧の攻撃は雷光丸で防御することができる。ムサシがベーンに対してダメージを与えられるのは、ずばりベーンが着地している間だけだ。しかもベーンが着地しているときは、確実に手裏剣や斧の攻撃が待っている。防御しながら接近して素早くスキを見つけて攻撃しなければ、大きなダメージを受けることになる。具体的な攻撃方法としては、十文字斬りやデスペラードアタックなどを使って一気に大ダメージを与えること。戦いが長期になると、こちらがダメージを受ける危険性も高くなるだけに不利だ。ちなみに、ベーンにダメージを与えることができたときは、斧での攻撃のあとになぎなたでの攻撃が襲ってくる。この攻撃は防御することができないので、攻撃時はあまり深追いせずに距離をとり、画面左の方向に2段ジャンプで逃げるようにして攻撃をかわそう。



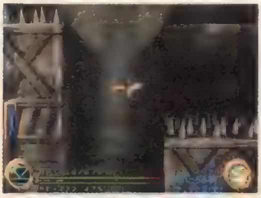
◀ばらまかれたのと同じ順番で、次々と爆弾が爆発していく。

▶十文字斬りなどのほかに、二天一流斬を使って攻撃するという方法もある。

まんが／山形県　日野晴火さん

◉カレンダーの迷宮の突破方法

ベーンとの戦闘の次の難関が、カレンダーの迷宮。ここには、地や水、火……といったシンボルが描かれた扉がいくつもあり、特定の順番で扉を通らないとクリアできないようになっている。ここで思い出してほしいのが、第4章でアミヤクイ村のオサメル村長からもらったカレンダー。これに描かれているシンボルと同じ順番で扉を通れば、この迷宮をクリアすることができるぞ。また、対応する五輪の書があるシンボルの部屋では、その五輪の書を使うことで部屋の仕掛けをクリアできるようになっているのも特徴だ。各部屋のクリアの仕方は右の表にまとめてある。表のAはマップのROOM Aの解説で、マップ内の番号は①へ入ると❶へ出る(一方通行)という意味だ。



◀カレンダーの迷宮では、五輪の書をフルに使いこなすことが要求される。まさに最終ダンジョンにふさわしい難易度?

A	まずは右へ進み、地のシンボルの扉へ入る。また、ROOM Fからここへ戻ってきたときは、風の巻で回転しながらジャンプ(ボタンを押しっぱなし)で溝を跳び越えよう。
B	㋐の場所にあるスイッチは、上に乗って地の巻を使うことで押し下げることができる。下まで押し下げると、通路をふさぐ壁が沈み、先に進めるようになるのだ。
C	㋑の場所は、空の巻を使ってホバリングをすることで先に進むことができる。特に後半部分は、ホバリングをし続けていないと③の扉への通路が閉ざされてしまうので注意しよう。
D	㋒の場所の鉄棒を利用して、④の出口を目指す。鉄棒から鉄棒へジャンプするとき、ムサシが下を向いているときだけはジャンプしないように。真下に落ちてしまうぞ。
E	㋓の場所では、火の巻で2カ所に火を点けることで橋がかかり、先に進めるようになる。㋔の場所では、上下する足場の上に乗って⑤の出口をめざそう。
F	Eとは逆に、水の巻で㋕の場所にある4つの火を消すことで先に進めるようになる。また、㋖の場所は水が溜まっているので、あらかじめ水の巻を使っておき、それから下へ降りよう。
G	マップ上のルートを進んでゴールをめざす。ここでのポイントはホバリングの使いかた。ホバリング中に⊗を離すと降下し、もう1度⊗を押せば再びホバリング状態になる。

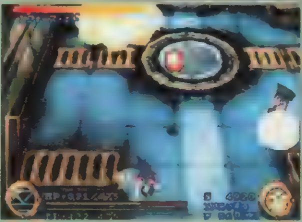
各部屋(ROOM)を通過する順番は、A・B・C・D・E・F・A・Gになっている。間違った扉へ入ると、Aへ戻されるぞ。

カレンダーの迷宮

BOSS エド

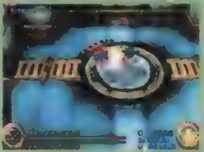
エドはケムリ玉で姿を消して移動するうえに、バリアを張ったり極太レーザーで攻撃してきたり……と慣れるまでは戦いにくい相手。しかし、攻撃のパターンさえわかってしまえば、ベーンよりも戦いやすい相手とも言える。エドが爆弾で攻撃してきているときは、ムリに攻撃しようとせず、遠くへ離れて逃げることに専念しよう。極太レーザーは、早めに2段ジャンプをすることで難なくかわすことができる。また、このレーザーは部屋の右下か左下のスミにいればダメージを受けずにすむ。レーザーを撃った後、エドはしばらく身動きできない状態になるので、このスキを狙って攻撃する。これ以外にも、爆弾を投げる直前や2個目の爆弾を投げ終わったあとにも、エドにダメージを与えるチャンスはある。ただし、運の要素が強く、危険も大きいのでムリに狙って攻撃する必要はないぞ。

攻撃方法
極太レーザー、バリアー、爆弾(直撃)、爆弾の破裂した炎



▲エドが爆弾を投げている間は、ヘタに攻撃しようとせずに、逃げることに専念しよう。

▲極太レーザーは2段ジャンプで跳び越すことが可能。



▲レーザー発射後の息切れ中なら、簡単に攻撃できる。

まんが/福井県 カルマさん

◉しゅりゅうだんで突き進め!

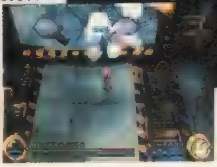
空中庭園では、強力な敵キャラが数多く登場する。それだけに強力なゲット・イン技を使わなければ無事に突破するのは難しい。そこでオススメしたいのが、緑のハイパー　ル・コアール兵からゲット・インできる「しゅりゅうだん」。消費ＢＰは50と大きいけれど、ほとんどのザコを一撃で倒すことができる。ＢＰは敵を倒して入手できるアイテムで十分回復できるぞ。

▶片っ端から敵を倒していく爽快感を味わうことができるゲット・イン技だ。

空中庭園迷路マップ

◉武装ゲートの突破法

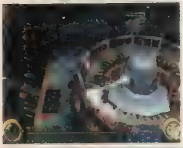
研究所内部でムサシの行く手を阻む武装ゲート。ここを突破するには、まず周囲のザコを倒してからゲートを破壊するようにしよう。ゲートを破壊するときには、やはり「しゅりゅうだん」が一番有効。「しゅりゅうだん」がない場合は、レイガンド回転斬りなどを使おう。ちなみに右上と左上の壁沿いにいれば、武装ゲートの攻撃は当たらない。



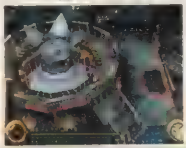
▶まずはザコ敵をサッサとかたずけよう。

◉スチームナイトヘッドを破壊

研究所のラスト付近に待ちかまえているのが、スチームナイトヘッド。ボスになりそこねたような敵だけど、コイツには剣での攻撃が届かないので、五輪の書やゲット・イン技のうち、遠くの敵を攻撃できるものを使って倒そう。一番有効なのは、ここでも「しゅりゅうだん」で、2～3発で倒すことが可能だ。スチームナイトヘッドの攻撃方法は、レーザーとミサイル。レーザーはジャンプでかわすことができ、ミサイルも着弾点を見極めるのはそれほど難しくはないぞ。



◀レーザーは、タイミングよくジャンプ。



◀ゲット・イン技を使って攻撃しよう。

BOSS トポ

攻撃方法
ブーイングウェイブ、画面下の電流

戦闘ではなく、トポが見せるお手本の踊りと同じく踊ることで倒すことができる。といっても、失敗すればブーイングウェイブで飛ばされ、画面下の電流でダメージを受けるので油断は禁物。トポより若干遅くてもOKなので、確実にトポの動きをトレースしよう。

▲トポの動きを見ながら、それを真似てボタン入力。

▼失敗すると、電流によるおしおき（？）が待ってる。

BOSS タワー オブ デス

攻撃方法
電撃、レーザー、精神攻撃、パネル

20個ある目玉のうちのどこかにコアが出現し、それを空の巻のホバリング状態のまま探し出して攻撃する、といったちょっと変わった戦闘になる。ここでやっかいなのは、ホバリング状態での戦いになるため、すべての攻撃が防御不可能だということ。ホバリングの操作のみで、可能なかぎりボスの攻撃を回避しなければならない。ちなみに目玉から放射される精神攻撃は、命中するとムサシが混乱して左右の操作が反転してしまう。すばやく目玉が開いていないポイントを探しだして、精神攻撃を受けないようにしよう。コアを効率よく探しだすには、できるだけ多くの目玉が画面内に見えるようにしておくのがポイント。タワー オブ デスの上から2～4段目の位置をキープして、左右に動きながら探すといい。コアを12回攻撃すれば、タワー オブ デスを倒すことができるぞ。

▲レーザー攻撃の時は、目玉の前にいるのは危険だ。

▲緑色に光っているコアを見つけだして、レイガンドで攻撃！　これを12回繰り返す。

▲精神攻撃は、開いていない目玉を見つけだして回避だ。

まんが／山形県　すまーとさん

※空中庭園マップのハートマークはHP回復、マルはBP回復、そして星印は宝箱を表しています。また、赤い矢印は最短ルートを示しています。

プレイに役立つスペシャルデータを公開!!

ゲット・イン技

ゲット・イン技は、敵を倒したり戦闘を楽にするために使う以外にも謎解きに使うことが多く、『武蔵伝』をクリアするためには、なくてはならない要素の1つ。その反面、ムサシが毒を受けてしまうなど、不利になってしまうゲット・イン技もある。どの敵からどんな技をゲット・インできるのかをマスターしておけば、それだけゲームも楽に進行させることができる。ちなみにゲット・インするために□ボタンを連射している間も、移動することは可能。これを使って時間制限のあるゲット・イン技の時間を節約することができるぞ。

名称	種別	消費BP	効果	ゲット・インできる敵
みねうち	任意	4	刀のみねで敵を気絶させる。レイカント入手に必要	ル・コアール剣兵
ガンもどき	任意	1	マシンガンのように弾を連射。特定のイベントで使用	ル・コアール銃兵
あまいかおり	自動	2	30秒間、敵から受けるダメージが通常の半分になる	ビー・プラント
なげヤリ	任意	[illegible]	貫通力のあるヤリを投げて敵を攻撃する	ル・コアール槍兵
すっきりミント	自動	4	30秒間ねむけが0%になり、睡眠攻撃を無効化する	ハーブ・プラント、クール・プラント
スモール	任意	10	敵を小さくする。キングマンイーターを倒すのに使う	マジシャン
まんぷく	自動	4	30秒間、BPが少しずつ回復していく	マンイーター、キングマンイーター
ホッピング	自動	8	30秒間、トゲの上や滑る斜面を移動できる	ホッパー
しつこいすいま	自動	4	30秒間、ねむけが100%になってしまう	スリーピー
どくどく	自動	2	30秒間、ムサシが毒状態になってしまう	トードスチュード
ぼったくり	自動	10	30秒間、ムサシがダメージを受けるたびBPが10回復	ピンチョロンイーター
どくけし	任意	6	毒状態を回復。ノーマル状態で使うとBPがムダに	キュアワーム
あくしゅう	自動	8	30秒間、スフィアバットやカンテラバットの攻撃を防ぐ	レリクスヴァンピなどヴァンピ類
ボウリング	任意	10	ボウリング球で敵を攻撃。遺跡のナゾ解きに使う	ボウラー
はかなきヒカリ	自動	8	暗い場所で、15秒間ムサシの周囲を明るく照らし出す	カンテラバット
エクトプラズム	自動	8	30秒間、ムサシの体から魂が離れ、周囲を調べられる	ロンリーミスト
マッピング	任意	8	フリーズパレス内のマップを見ることができる	マッパー
ダミーだコリャ	任意	16	ダミーを設置し、近づいた敵を爆風に巻き込む	マネラー
どろっぷきっく	任意	4	攻撃力抜群の飛び蹴りをはなつ。高速移動も可能	カラテウルフ
すごいなげわざ	任意	8	敵を持ち上げてから使うと一撃で敵を倒せる	スローガイ
スチールボディ	任意	24	フリーズパレスのヤリの通路を通過するために使う	ストンプゴーレム
イヤナオモイデ	自動	4	30秒間、ムサシが衰弱状態になる	ニードラント
さんボール	任意	8	アリを倒せる酸の液体を前方に投げる	ジャイアント
スリーウェイ	任意	5	前方3方向に強力な弾丸を発射する	ハイパー ル・コアール銃兵
ほーみんぐ	任意	10	一番近くの敵を追尾する弾を発射する	ハイパー ル・コアールバズーカ兵
しゅりゅうだん	任意	50	投げてから1秒後に爆発する手榴弾を投げる	ハイパー ル・コアール爆弾兵
けんじゅつ	任意	[illegible]	ムサシの移動方向に誘導可能なカッターを発射	ハイパー ル・コアール剣兵、コジロー

必殺技

必殺技には、レイガンドを入手した時点で使えるようになっているものと、ピンチョフィールドから救出した人々に教えてもらえる修得技の2種類がある。どの技も状況に応じて使いこなすことができれば便利な技ばかりなので、ピンチョフィールドから救出した人に何度も会いにいくようにして、しっかりと覚えておこう。全部で8種類の必殺技の中で、一番強力なのは、防御状態からカウンター攻撃をかける二天一流斬。序盤に登場する敵なら、これだけで倒すことができる。手強い敵には積極的に狙っていこう。

技名	解説	技名	解説
レイガンド回転斬り	レイガンドを水平にかまえて、周囲の敵すべてを回転攻撃。正面には2回攻撃が当たる コマンド ゲージ満タン時にR1押したまま△	ダッシュ突き	ダッシュ状態から雷光丸を前に突き出して、敵に突進をかける コマンド ダッシュ中に□
二天一流斬	敵の攻撃を防御した瞬間に攻撃するカウンター技。剣と爆風で敵に大ダメージを与える コマンド 防御直後に△or□	串刺し	敵を真上に放り上げ、落ちてくるところをレイガンドで串刺しにする コマンド 持ち上げ状態から△→△
十文字斬り	雷光丸からレイガンドへの2連続攻撃。一番最初に覚えられる修得技 コマンド □→△	デスペラードアタック	十文字斬りから斜め斬り、2本の剣の同時攻撃の4連続。十文字斬りがないと修得不可 コマンド □→△→□→△
まき割りダイナマイト	雷光丸の2連続攻撃の後、ジャンプしてレイガンドの攻撃を加える コマンド □→□→△	タンシオーネ・クロスアタック	空中から2本の剣を交差させるようにして、敵に急降下攻撃を加える コマンド 2段ジャンプ回転中に△

まんが／東京都 とまさん

ミンクーの居場所

ムサシのHPの上限を上げることができる、チョウジュベリーを持っている13匹のミンクーの居場所を完全公開！　右のリストのポイントに、22時から翌5時までの間に行くと、ミンクーを捕まえることができるぞ。逃げまわるミンクーを上手に捕まえるには、後ろを着いていくように追いかけて、ミンクーが振り向いた瞬間に接近して捕まえるといい。また、捕まえるときは△ボタンよりも□ボタンを使ったほうが、失敗したときのロスタイムが少なくて捕まえやすいぞ。

◀全ミンクーを捕まえると、ハッサシからこんなメッセージが聞けるぞ

ミンクーの居場所
ふたご山入口、スチームウッド管理事務所のある崖の下
すいまの森、橋近くの立て札から左上に入る隠し通路の先
ふたご山、洞くつの入口の足場から左に飛び降りたところ
ふたご山入口、ゴンドラ小屋の上の換気口そば。要ベンケイブレス
スチームウッドの森、地の紋章を解放し、崖を登った上にいる
ヘルズバレー、スカル＝ピオンがいた場所
廃鉱奥の地底湖、島の周囲をまわる足場に乗っていると発見できる
すいまの森、橋と橋の間の川岸。水の巻を使って水の上を進む
ふたご山、川の下流。これも水の巻を使って水の上を進む
アミヤクイ村の井戸の底。水の紋章解放後、水の巻を使って水の上を進む
風の巻の地、火の巻で天井に穴を開けて登った崖の上
廃鉱。巨大アリを追って換気口を降りた地点を左へ行く
廃鉱。アリの巣側の排気扇の下の広間にいる

ピンチョフィールドから救出できる人々

ピンチョフィールドから救出できる35人の人々の居場所と、面会で得られる効果を公開！　城の人々の中にはストーリーを先に進めるために絶対に必要な人から、何の役にも立たない人まで色々な人がいるが、頑張って全員を救出しよう。フィーレ姫のフィギュアが買えるようになるなどのいいこともあるぞ。ちなみに人々を救出するとBPがフル回復するので、ダンジョンなどでは回復用のピンチョフィールドを残しておくのも賢いやり方だ。

名前	救出場所	面会での効果
バラニック	ふたご山に入ってすぐの川岸の岩の上	スカル＝ピオン戦に協力してくれる
ナミロス	すいまの森の池の左上にある環状の小道	いつでもふたご山に入れる（面会所にはいない）
トクセン	すいまの森、「この先行き止まり」の立て札の先	チョウジュベリーの入手法を教えてくれる
ギアラ	すいまの森、さまよいの森への道近くのパイプの付け根	五輪の書とピンチョフィールドのヒント
ミーノ	ふたご山の川岸の道の行き止まり	スカル＝ピオン戦に協力&さまよいの森のヒント
ツケコンデル	ふたご山、1本目の丸太が手に入るポイントのそば	スカル＝ピオン戦に協力&ゴンドラパーツのヒント
ラード	ふたご山の恐竜化石の段差を登りきり縦棒を降りた地点	スカル＝ピオン戦に協力&十文字斬り修得
ハッサシ	ふたご山、つり橋の下の飛び石を渡りきった先	ミンクーを捕まえた数を確認できる
モルホン	ふたご山。イカダ下りで分岐を左にいったポイント	HP、BP全回復&毒を治療
ジョミーノ	すいまの森のスチームが出てるパイプの先	ダッシュ突きを修得できる
フーリッシモ	スチームウッドの森、最初の坂直前の左側のパイプを奥へ	城BGMにピッコロの音が加わる
ナムル	スチームウッドの森。坂を登り右側のパイプを渡った先	大きなミカンを持ってナムルに会うと串刺し修得
ビセット	ヘルズバレーへと向かう道	伝説の布のありかについてのヒント
ニック	廃鉱。画面手前に流れるベルトコンベアの先を右へ	まき割りダイナマイトを修得できる
マーダレー	廃鉱。画面奥から流れてくるベルトコンベアの先	ゴンドラパーツのヒントをくれる
リブ	廃鉱奥の地底湖。中央の島の一角	グラムと共同で米を育てる
パストラミ	廃鉱奥の地底湖。外周の湖岸	効果なし
グラム	遺跡のワープステージ。3本の縦棒を渡りきった先	リブと共同で米を育てる
ゾウモッツ	遺跡のジャンプステージ。2つ目の部屋の左奥	ハーチノスの読めない本が読めるようになる
バーベック	遺跡のジャンプステージ。キューブ迷路の左下	効果なし
ニコミテール	遺跡のパズルステージ。2つ目の暗闇迷路の右下	ゴンドラパーツのヒントをくれる
コブクローネ	遺跡のパズルステージ。4回目の暗闇迷路で下の階層に	デスペラードアタックを修得できる
ロースゥ	遺跡の1回目のボウリングをクリアし、正面のカベの中	さまよいの森を抜けるためのヒント
カルビ	遺跡の2回目のボウリングをクリアし、正面のカベの中	さまよいの森を抜けるためのヒント
エイランチ	ふたご山の滝の右側の小さな足場。2段ジャンプで行く	伝説の布を伝説の寝袋or伝説の手袋にする
クサレニック	遺跡の最深部。沈む足場を4つ越えた先	効果なし
トック	ガンリュー島。マップに入ってスグの左上	雷光丸を真雷光丸にパワーアップ
クーパー・シェフ	フリーズパレス。大穴の部屋から右下に進んだ先の部屋	米があれば雑貨屋でライスボールが買える
ウルテ	フリーズパレス。ブルーアイ付近の氷の迷路の一角	BPを10回復できる練金タルトを食べられる
ニクジル	フリーズパレス。青のトビラを開けてスグの部屋の中	効果なし
ハーラミン	フリーズパレス。ホール右のバルコニーの上	効果なし
ビビンバッハ	フリーズパレス。グリーンアイ付近の氷の迷路の氷の上	城BGMに笛と打楽器のパートが加わる
ムッシュ・ワギュウ	廃鉱（アリの巣）のトードスチュードがいる通路の左奥	米があれば雑貨屋でワギュウおにぎりを販売
音楽団長	廃鉱（アリの巣）のアリの巣くつの通路の一角	城BGMにバイオリンのパートが加わる
騎士団長	廃鉱（アリの巣）でアリの巣くつの先の行き止まりの部屋	タンシオーネ・クロスアタックを修得できる

まんが／神奈川県　龍百蓮さん

双界儀

●発売日／98年5月28日●価格／¥6,800(CD 3枚組)
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／A・AVG
●対応周辺機器／MC(1～3ブロック)

©1998 SQUARE/YUKE'S

全面マップ&攻略と対ボス戦を完全網羅

プレイヤーのストーリー的な目的は、世界を混乱におとしめた紫微仙を倒すこと。しかしアクション部分だけに注目していうと、衰氣の源であるガラン石を破壊し、寄り神を倒して効果ポイントをためてゆくことだ。こうすることによって、画面右側の衰氣ゲージが赤から黄色に変化していくのだ。最終的にはゲージを青にすることが目標だぞ。

◉ゲージとHPの回復について

〝効果ポイント〞をためてステージ内の衰氣を祓い、画面右のゲージを黄色にして特定のポイントに行くとボス戦となる。このとき（ゲージが黄色になったとき）、キャラは一時的に無敵状態(封陣符の五芒醒力と同効果)になるのだ。この無敵状態はボス戦になるとリセットされてしまうので気を付けよう。また、効果ポイントをため続けると黄色のゲージが青に変わっていく。そしてゲージが全部青になると、使用しているキャラのHPが全回復するのだ。さらに全ステージのゲージを青にすると、最後の紫微仙との戦いで彼らからの結界を受け付けなくなるという特典付きだぞ。

▲ゲージが黄色になると無敵状態になるぞ。

▲各ステージのゲージは、なるべく青に近づけておこう。

◉龍穴の効果

マップ上に色付きの円で表わされている龍穴には、一定時間ごとに色の変わるものと変わらないものの2種類がある。また、入ったときの色によって、キャラごとに得られる効果(下表参照)が変わるぞ。

◉各面に対するキャラの相性

キャラは選択時のセリフで、そのステージとの相性がわかる。ステージとの相性がイマイチでも、封神符などで不利な部分を補えるぞ。

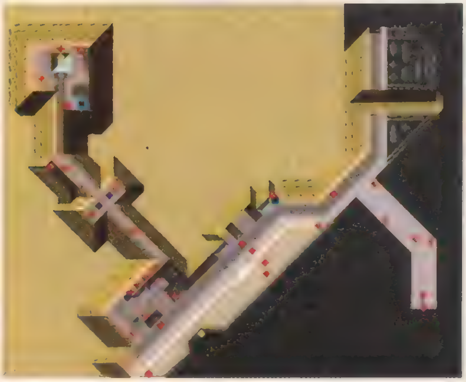
真武居	相性良い	「はぁーあ、楽勝楽勝、あくびがでるぜ」
	まあまあ	「真武居の太刀筋、見せてやるぜ!」
	いまいち	「マジかよ! めんどくせーなー」
	使用不可	「なんで俺がやんなきゃなんねーんだよ」
八洲	相性良い	「はっはっは、おまえさんは昼寝でもしときな」
	まあまあ	「どっちが先に燃え尽きちまうか、試してみるか?」
	いまいち	「おいおい、俺にいけってかぁ?」
	使用不可	「ばっか野郎、俺はしらねぇぞ」
みづほ	相性良い	「御巫無想流、けっこう強いんだから」
	まあまあ	「わたし師範代だって言ったでしょ、忘れたの?」
	いまいち	「ちょっとねー、つらいかなー」
	使用不可	「あ、ダメ、ほんと、ぜんっぜんダメ」
あずさ	相性良い	「あずさ、ひとりで大丈夫だよ!」
	まあまあ	「あずさ、がんばるよ!」
	いまいち	「やだやだやだやだ、やだったらやだ!」
	使用不可	「えー、あずさ知らないよ」
ひふみ	相性良い	「安心し、うちがなんとかする」
	まあまあ	「ま、やってみるわ」
	いまいち	「あんまし期待せんといてや」
	使用不可	「うち、ちょっとあかんねん」
我舞	相性良い	「死にたくなければ、俺に任せろ」
	まあまあ	「運がいいな。我舞式錬氣術、見せてやる」
	いまいち	「ふん」
	使用不可	「てめぇがやれ!」
塞上	相性良い	「手出しは無用。私1人でことは足りる」
	まあまあ	「玄武の理、身をもって知るがいい」
	いまいち	「できうる限りのことはする。私に言えるのはそれだけだ」
	使用不可	「今は私の戦うべきときではない」

キャラ	真武居、みづほ	八洲	あずさ	ひふみ	我舞、塞上
青	HP全回復	衰氣感染中和	龍穴消滅	能力初期化	無敵
赤	無敵	HP全回復	能力初期化	衰氣感染中和	龍穴消滅
黄	龍穴消滅	無敵	衰氣感染中和	HP全回復	能力初期化
白	能力初期化	龍穴消滅	HP全回復	無敵	衰氣感染中和
黒	衰氣感染中和	能力初期化	無敵	龍穴消滅	HP全回復

珠洲

各マップの見方

回：各キャラの色に対応する龍穴で、HPが全回復する。無：無敵状態になる龍穴。消：入ると消えてしまう龍穴。変：時間によって色が変化する龍穴。治：衰氣感染を治療する龍穴。赤、黄、青の六角形：各色に対応したガラン石。それ以外は各マップを参照のこと。



◉足場がポイント

跳躍力最大を前提で解説していくが、青いガラン石を壊すには、ジャンプ→ブースト攻撃の際の足場が重要になってくる。珠洲の場合、特に狛犬を壊さないように注意したい。道路沿いの民家から電柱に乗り、そこから破壊しにいくものもあるぞ。

◉基本的なミニガラン石の入手法

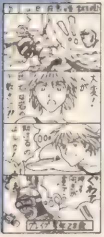
ガラン石は、内包された（破壊することで得られる）現世の柱のカケラの数によって、赤・黄・青の3種類が存在する。赤は簡単に破壊できるが、黄色や青はステータスを強化しないと破壊できない位置にあることが多い。だが工夫次第では初期状態でも破壊できる。灯籠を足場にして社の屋根に登ることなどがそうだ。

▲こんな場所から取りに行くものもある。初期段階ではムリだ。

◀進入不可な場所は、ひふみが破壊可能。

BOSS 元聖天尊・河伯

まず打撃攻撃のステータスを最大にし、残りは結界に入れる。河伯を結界に捕らえたら、衰氣弾の弾き返しを狙いつつ、ジャンプ弾道攻撃をすると良い。

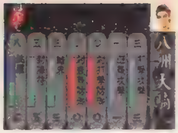


まんが／山形県 石頭硬太朗さん

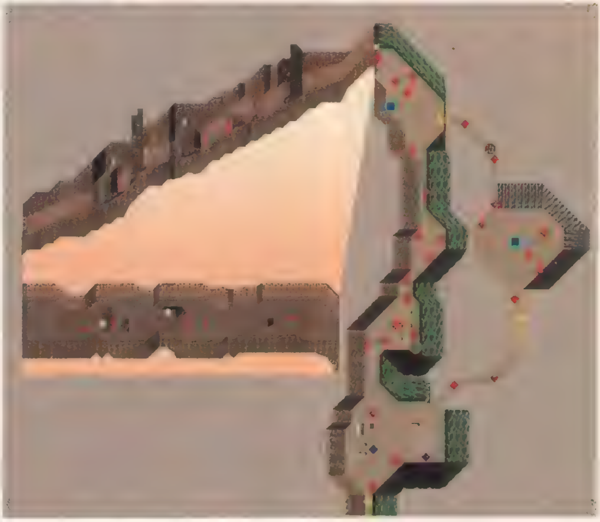
高千穂

◉戻れない坂に注意

この面では、ゲージを黄色にすると坂の下へ降りられるようになる。一度降りてしまうと戻れないので、破壊できるガラン石はすべて破壊しておくようにしよう。坂の途中にある岩柱の上にあるガラン石は、坂の上の方から高さを合わせてブースト攻撃で破壊する。ただし調子に乗って飛んでばかりいると、ボス戦にそのまま入ってしまうので注意しよう。

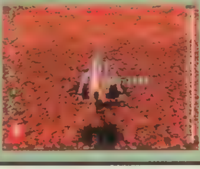


▲▼▶跳躍は常に最大にし、高い位置のガラン石も破壊できるように。右の写真の黄色はひふみが破壊可能。



BOSS 六震祇・尸起

紫微仙によって作られた人工の寄り神、それが六震祇だ。六震祇には、結界が効かないという共通の特徴があるので覚えておこう。尸起の五行属性は"火"。この段階で選択できる真武居、八洲、みづほの3人は特に有利も不利もなく戦えるぞ。実際、動きはそんなに速くないので、衰氣弾を確実に弾き返せれば、さほど苦労せずに倒せる。突進攻撃はジャンプからのブーストで避けよう。

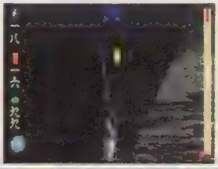


◀実は、力押しでもなんとかなってしまうこともあるのだ。

沖ノ島

◉奥義マテリア稼ぎの重要なポイント

この面から、寄り神やステージ構成が複雑になってくる。海に落ちると最大HPの10%のダメージを受けてしまうぞ。崖の上にある黄色のガラン石は、社務所の横にある鉄塔の頂上からブースト攻撃で破壊できる。この面唯一の青いガラン石は、封陣符の六氣封殺で崩れる岩を固定すれば、歩いて壊しに行くことができる。だが、足場の海側ぎりぎりに立ってそのライン上をなぞるようにブースト攻撃をすれば、あっけなく破壊できるぞ。ちなみに、壁に張り付いて衰氣弾を撃ってくる寄り神を弾き返して倒すと、確実に奥義マテリアが出現する。あとのことを考えて、このステージで稼いでおこう。



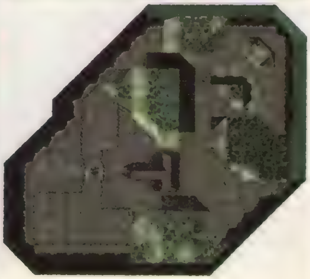
◀崖の上の黄色は、この位置からジャンプ→ブースト攻撃で破壊。

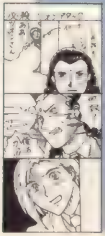
BOSS 我舞 [illegible]

結界を5重にかけ、連続攻撃を加えたら間合いを離し、ふりかえって結界→攻撃……を繰り返そう。くれぐれも我舞の攻撃は喰らわないように

BOSS 六震祇・尸[illegible]

HPの多い八洲あたりで、弾き返しや封陣符による遠距離攻撃が有効。もちろん、真武居でも問題はないぞ。力押しでもイケるしね。





まんが／山形県　石頭硬太郎さん

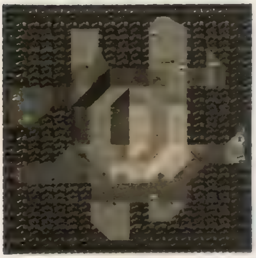
出雲

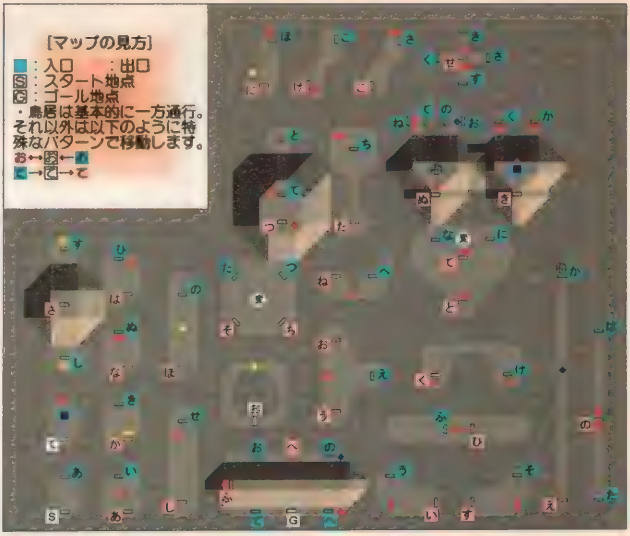
◉衰氣感染に要注意

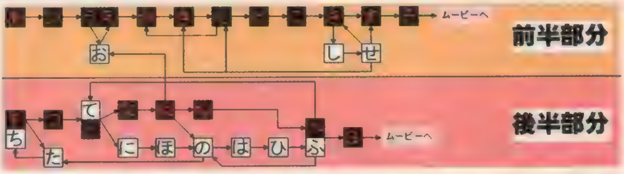
このステージに出現する、衰氣感染攻撃を使ってくる見えない寄り神には結界が通用しないが、あずさの弓で倒すことができる。だが圧倒的な攻撃力を誇る八洲でプレイするのがいいだろう。ステージクリア後のガラン石集めにはひふみ、奥義マテリア集めにはあずさがオススメ。体力回復は龍穴よりも八極天地を使おう。

BOSS 六麗紙・尸麗臣 霊封天尊・陰虎

尸覆に対してオススメなのは、あずさの弓攻撃。対陰虎戦では六氣封殺で動きを止めたあと、ジャンプ→ブースト攻撃で終わるぞ。



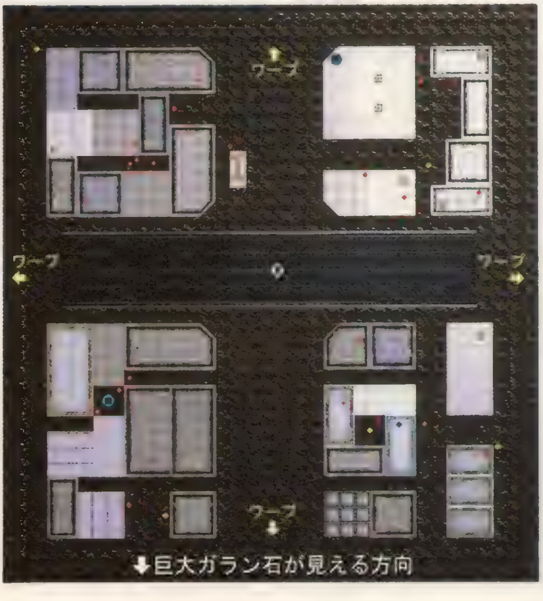




大和

◉ボスと戦うかガラン石を集めるかの2択

ザコは登場せず、いきなり六麗紙がうろついているステージ。とりあえず対決はあとにして、ガラン石集めに集中した方がいいだろう。その際、上空にあるガラン石を見逃さないように。オススメなキャラはジャンプ力のあるひふみなのだが、六麗紙と戦うことを考えると真武居が適任。いままでのボス戦でかなり苦戦したなら、ここは迷わず真武居を使うことをオススメするぞ。



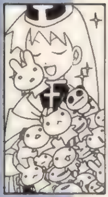
◉ひふみが大活躍!

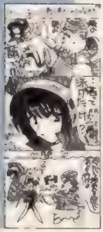
河伯との戦いに突入するまでのザコ戦はひふみがオススメ。なぜなら彼女は衰氣を吸うため、寄り神の衰氣弾を吸収することができるからだ。ガラン石も6つしかないので、ダメージは最小限に抑えたいしね。中央の青いガラン石を壊したら、ステージクリアできるぞ。

BOSS 六麗紙・尸覧

ガラン石の回収はステージクリア後にして尸覧を倒す場合、力押しができる真武居がオススメ。衰氣弾をジャンプでかわしつつ、一穴点蝶などでダメージを与えていこう。いきなり懐に飛び込んでもいいが、五芒醒力をかけておこう。

◀軸を合わせづらいので、高架橋上では戦わない方がよい。

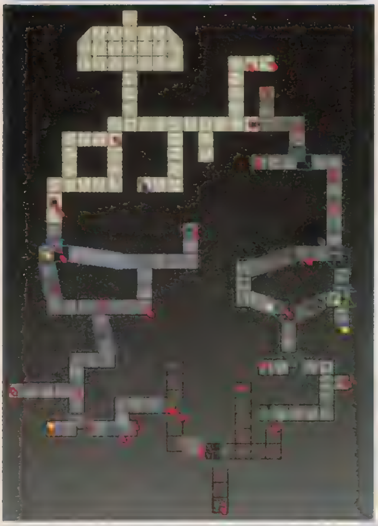




まんが／東京都　ネス湖山さん

双界儀

富士



◎ここもひふみのお世話に

圧倒的なジャンプ力と、衰氣弾を吸収する特性から考えてひふみがオススメ。ガラン石を足場にしないと破壊できないガラン石もあるので、ひふみ以外の使用は勧められない。また穴がたくさん存在し、いきなり敵に襲われることがある。落下後は結界をかけておこう。

▶最初の穴を落ちたときが要注意だ。結界は忘れずに。

◎2段構えのガラン石

下の写真のように、赤いガラン石の上方に青いガラン石が浮いている場所がある。ここは、赤いガラン石を土台にしてジャンプして破壊するのだ。つまり土台を破壊してしまうと、次のジャンプの足場を失ってしまうのだ。とにかく上方はよく確認するようにしよう。

◀ひふみはガラン石に乗ってもダメージを受けないぞ。

最初の穴を落ちて第2層に降りたら、ゴールまでは右と左の2つのルートがある。これをもとに説明していこう。まずはいきなり後ろを向き、ジャンプで赤を破壊。その後、最初の穴に落ちて第2層に降りたら右のルートへ。第4層まできたら、穴の上を斜めに飛び越えてさらに右の坂へ。第7層の滝まできたら、左の坂を上り、その上の黄色を破壊。第8層（最深層）への穴に落ちないように、滝の周りの赤と青をすべて破壊したらわざと滝に落ちる。するとスタート地点に戻ることができるので、今度は左のルート上にあるミニガラン石をすべて破壊しながらゴール地点へ行けばよい。

BOSS 元聖天尊・河伯

2度目の河伯戦だが、注意したいのは超級太極弾。河伯が超級太極弾の態勢に入ったら、⊗ボタンを押し続けて奥義発動の溜め状態にしよう。武氣結界が展開されて超級太極弾を弾くことができるぞ。また河伯の動きを止めるには、結界のステータスを最大にしておくとよい。結界が破られたときに弾き飛ばされてしまうが、それ自体ではダメージを喰らうことがない。弾き飛ばされても慌てずに、すぐに迎撃態勢を整えるようにしよう。

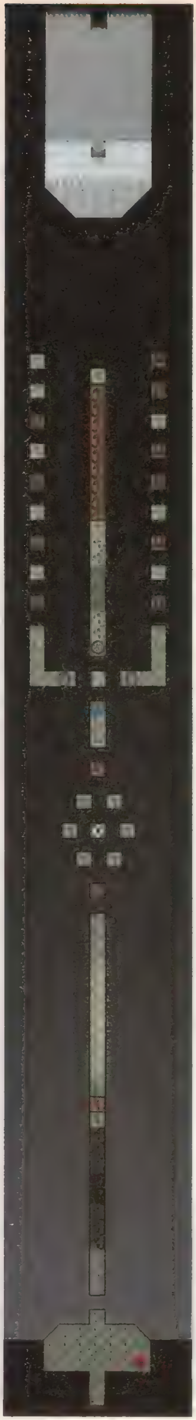
◀武氣結界で攻撃を無効化するテクニックは、この後も多用することになるぞ。

BOSS 六臂祇・尸吼

尸吼の攻撃でもっとも注意しなければいけないのが、空中で膨張する巨大な衰氣弾。これに当たると大ダメージを喰らってしまうので、弾き返すか旺氣弾で破壊しよう。またこのステージでオススメなキャラはあずさ。L1かR1を押しっぱなしにして常に尸吼に軸を合わせ、あとは⊗ボタンを連打するのみ。気を付けなければいけないのは、高さを合わせることだけだ。巨大衰氣弾も破壊できるぞ。

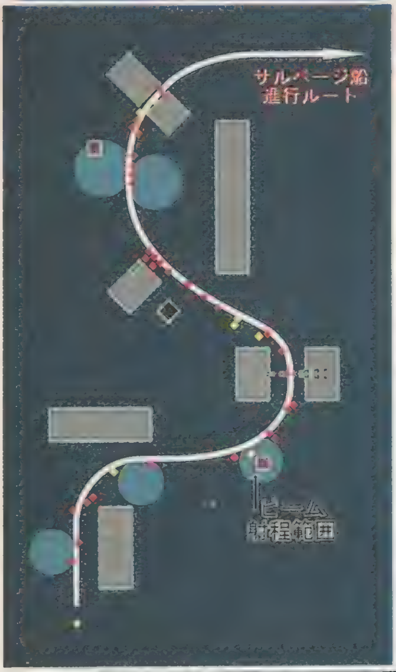
▲落ちる床には要注意。HPが10%減ってしまうぞ。

▲超級奥義「月夕」で相手の動きを止めて、攻撃をぶち込もう！



まんが／大阪府　三日月哀さん

鹿島



◉オススメは真武居

ストーリーの関係上、我舞、真武居、みづほの３人でしかプレイできない。さらに後半は我舞か真武居でしかプレイできないのだ。また、前半は船が勝手に進むうえ、容赦なく寄り神が襲ってくる。ガラン石の破壊が最優先だが、深追いしてダメージを喰らわないように気を付けよう。我舞も真武居もみづほも相性はいいのだが、オススメはだんぜん真武居だ。

▲みづほはカケラを回収する手間があるので、やは真武居だ。

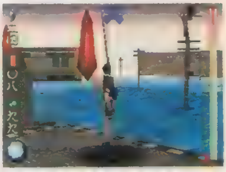
◉ビームの射程に注意

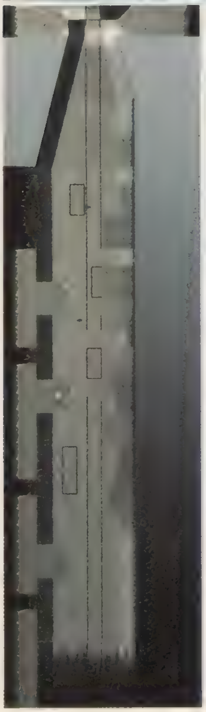
まず、左のマップに記してある「ビーム射程範囲」に注目してもらいたい。これは船上のキャラの位置に関係し、敵からもっとも離れた場所にいれば絶対ビームは喰らわないのだ。ただし、最後の両側からビームを放ってくる場所では、タイミング良くジャンプしてビームを避けなければいけないぞ。

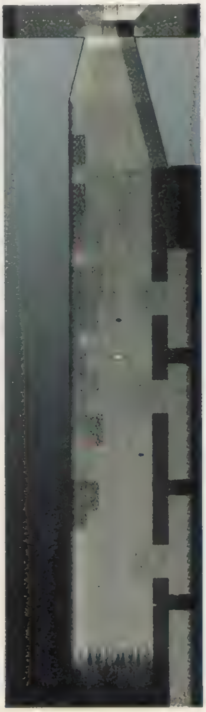
▲ビームのダメージが一番痛い。確実にかわすようにしよう。

◉最後に全回復しよう

次のステージも真武居を使用する関係上、彼のＨＰは満タンにしておきたい。そこで、最後の黄色いミニガラン石を破壊したら、大急ぎで八極天地を発動しよう。最後に完全回復することを前提にしているから、とりあえずＨＰは二の次にしてガラン石を破壊しまくるといいだろう。

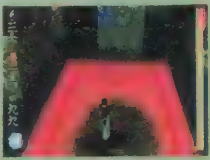

▲八極天地を発動できるだけの封陣符は用意しておくこと。



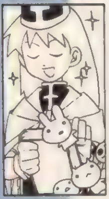


BOSS 六隅楼・戸渊

おもな攻撃は「結界」と、足場に釘付けにされてしまう「超重力」、剣を持っていると攻撃を喰らいやすい「落雷」の３つ。またジャンプでの移動も、足場が狭いので困難を極めるはず。ステージクリア条件は、マップ上方のゴール地点に足を踏み入れること。ゴールの足場手前にある赤いガラン石は、ブースト攻撃で最後に破壊すること。このマップは１度きりだからだ。

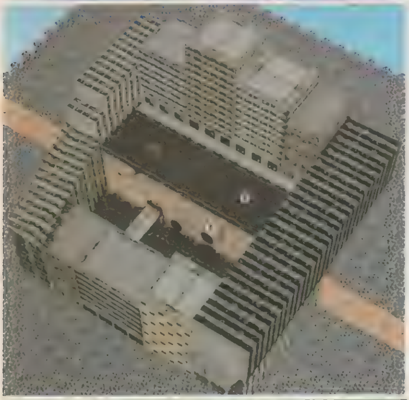

▲足場が赤く光ったら、移動やジャンプは控えよう。

▲五芒醒力なら落雷によるダメージも回避できるのだ。



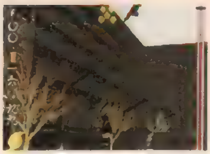
まんが／埼玉県　いちにっさん

日高見



◉夜斗との戦いに専念

このステージは、いきなり五方輪最強の咒方士である塞上夜斗との対決になる。ステージの構造はそう複雑ではないし、破壊しなければいけないガラン石もないので、ここでは夜斗との戦いに専念するようにしよう。上の方には5色に変化する龍穴が2つあるぞ。



▲夜斗が上空に逃げているときは、あえて放っておこう。

◉やっぱりひふみが活躍

ひふみが有利なのは、何といっても夜斗の五行属性・水に強い土の属性を持っていること。これだけで、通常の2倍のダメージを与えることができるから心強い。結界のステータスを最大にしておき、飛び回る夜斗の動きを止めたら、連続攻撃をぶち込もう。

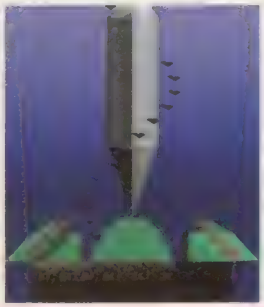
▲結界に捕らえられれば、意外に早く決着がつくはず。

BOSS 元聖天尊・河伯

壺石の上へ河伯を追っていくところで、使用できるキャラは八洲。ステージ開始直後に五芒醒力を使って無敵状態になり、11段目の足場で再び無敵状態になって上を目指そう。

河伯戦は全部で10個あるガラン石に注目。全部破壊すると無敵状態になれるが、1個を残しておき直接攻撃できる位置に河伯が来たらそれを破壊するのだ。河伯の奥義・星宿賽宮を喰らうと、連続してダメージを受けてしまうので、黄色い固まりを旺氣弾で破壊して回避するようにしよう。

▲「元聖天尊……」のセリフが聞こえたら旺氣弾を。



BOSS 塞上夜斗

夜斗は常にブーストで移動し、攻撃はすべて超級太極弾という物騒な相手だ。防御力アップの三元鎮守や一穴点蝶などの封陣符も使ってくる。これだけ聞くと、とんでもない強敵のように思えるが、実は基本に忠実に戦えば驚くほど簡単に倒せてしまうのだ。

知って得する「双界儀」用語の基礎知識 ①

極月（きめつき）：古神道による旧暦12月の呼称。

「これからは夜明けと夕方には気をつけろよ」：真武居がみづほに教えた、寄り神の出現する時間帯。人の時間である昼と、神の時間である夜の境目は、古来よりかわたれ時（かわたれどき・夜明け）、黄昏時（たそがれどき・夕方）と呼ばれ、人以外の存在が現れる時間帯としておそれ、うやまわれていた。

「天地雷風水火山沢…」（てんちらいふうすいかさんたく…）：真武居が唱えた、超級太極弾発動のための呪文。風水思想における世界の中心"大極"を取り巻く8つの要素、八卦（はっけ）を順に唱えたものと思われる。

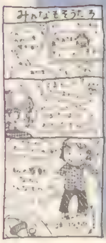
退治屋：寄り神撃退を請け負う人物、組織の総称。中にはペテン師同然の者もおり、深刻な社会問題になっている。防神グッズ：寄り神から身を守る、もしくは撃退できることを売りにした製品の俗称。そのほとんどが詐欺同然の物であり、こちらも社会問題になっている。

神在月（かみありづき）：古神道による旧暦10月の、出雲地方における呼称。普通10月は神無月（かんなづき）と呼ばれるが、出雲では逆に日本全国から神々が出雲大社に集まるために、神在月と呼ばれている。

「水、極まりて陰（つき）となる。これすなわち、右の象（しょう）。火、足りて陽（ひ）となる。これすなわち、左の象。陰（つき）は身（ミ）へ、陽（ひ）は霊（ヒ）へ。天地万象、相結びて太極を生ず」：金剛のケガを治すためにひふみが唱えた呪文。

「オン・サン・ザン・ザンサク・ソワカ・・・」：ひふみの身体を直視してしまった金剛が繰り返し唱えた、煩悩をはらう効果があるという勢至菩薩の真言。

「ここの言い伝えにあるでしょ、知らないの？」：泥に埋まった街でグチをこぼすみづほに、あずさが言ったセリフ。実際に、奈良県にある本物の亀石には、この石が西を向くと奈良地方は洪水に襲われるという言い伝えが存在する。



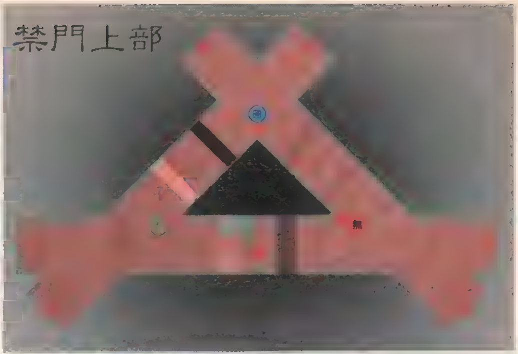
まんが／高知県 キューティーさん

諏訪

◉最初はひふみで戦うとラクだ

紫微仙の２番手、陰虎とは禁門の上で対決する。ここではまずひふみで陰虎と戦い、そのあとの真武居につなぐ形が望ましい。陰虎は超級太極弾と追尾してくる12連衰氣弾、触れると爆発する霊封天尊・月華閉門という攻撃をしてくる。超級太極弾はガード、月華閉門は無敵状態にして回避しよう。

▲12連衰氣弾は、引きつけてから武氣結界で無効化しよう。



◉ガラン石は１個だけ残そう

禁門の上には、全部で12個のガラン石がある。これを全部破壊すると無敵状態になれるが、１つだけ残して最初の戦闘を終わろう。真武居はＨＰ回復の龍穴のそばからスタートするので、ここにあるガラン石を残しておいて、後半の戦闘開始直後に破壊すれば、すぐ無敵状態になれるぞ。

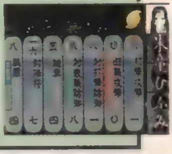
▲この位置のガラン石だけを残しておくようにしよう。

◉荒覇吐光線を撃つ前には五芒醒力を

荒覇吐光線は有効だが、体力を激しく消費する。そこで活用するのが五芒醒力。これで無敵状態になっておけば、発射後に余裕を持ってＨＰを回復することができる。その際、龍穴を優先的に使い、いつでも使用可能な封陣符を体力回復用に残しておこう。

BOSS 霊封天尊・陰虎

陰虎の水属性に対して有利な土属性を持ち、ジャンプ攻撃が遠距離まで連続して当たるひふみが超オススメ。奥義・黄櫨で衰氣弾を吸収してしまう、という荒技も可能だぞ。



淡路島

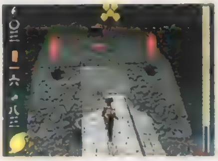
◉意外と強いザコに注意

複雑な構造のこのステージでは、ジャンプ攻撃で遠くのガラン石を破壊できるひふみがオススメ。衰氣感染しにくいのも重要なポイントだ。このステージで一番やっかいなのは、妙に強いザコたち。同時に複数出現されると意外に苦戦するぞ。少しずつ進みながら各個撃破していこう。

◀タイミングを見計らってブーストしないと落ちてしまうぞ。

◉封禅台前のザコに注意

回廊下層では、落ちながらブーストをしないと行けない場所がある。ブーストのないキャラは、反対側から行くしかないだろう。また、ゲージが黄色になればいつでも封禅台へ行けるが、ガラン石をすべて破壊したいなら封禅台付近に出現する寄り神に要注意。攻撃を喰らうと封禅台側へ押し出されて、ステージクリアになってしまうからだ。

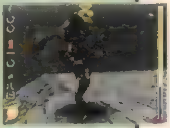


◀奥に見えるガラン石付近にザコが出現するから気を付けよう。

BOSS 六震祇・尸吼

ここではザコ戦を行ったキャラでそのまま戦うことになるので、封禅台に行く前に八極天地で回復させておこう。尸吼の攻撃は、✚キー下入れでガードできる。だが、うかつにジャンプしてしまうと尸吼がそれにあわせて高度を上げてしまい、通常攻撃が当てにくくなるので気をつけよう。五芒醒力を使って、とにかく押せ押せで戦ってもけっこうイケるぞ。

▲六氣封殺で動きを止めるのもいい。



▲前傾姿勢をとったら突進の合図だ。

まんが／東京都　あゆみやわかさん

知って得する『双界儀』用語の基礎知識 ②

非時(ときじく)の実：常世に存在する不思議な木の実。ごく希に現世に流れ着いて、食した者に不老不死をもたらす、と言われており、紫微仙の究極の目標でもある。彼らはこの非時の実を採るために、禁門を開いて常世へ乗り込もうと考えていたらしい。

「その方、わらわに斎(いつ)いていた宮奴(みやつこ)の娘じゃな。竈子(かまご)ふぜいが、わらわを射るというか」：鹿島で紫微仙と五方輪が対峙したとき、陰虎があずさの出自を思い出して言ったセリフ。宮奴とは、高貴な人物に仕える下男、下女、いわゆる召し使いのような人々を指す言葉。竈子(かまご)とは、下男、下女の間に生まれた子供のことを指す言葉。

「この形の持つ、百の邪悪を除き、兇氣(きょうき)を祓う辟邪(へきじゃ)の力、知っていたとみえる」：七つの楔の位置が、北斗七星の形をかたどっていたことを知った陽龍のセリフ。北斗七星は古来より、天帝である北極星を補佐して天地陰陽の理を守護する存在であるとされてきた。その理由が、この形の持つ力に由来することは想像に難くない。ちなみに辟邪とは「邪なものを寄せつけない」という意味の言葉。

御神渡(おみわたり)：長野県の諏訪湖に起こる、凍結した湖の中央に割れた氷が一直線に屹立する現象。その名の通り神様が湖を渡った跡とされ、これができる(＝神様が渡る)前に諏訪湖を渡ることは、重要な禁忌とされてきた。自然現象としては、「①湖が岸の付近から凍り付いてゆく」「②周辺の氷が厚くなると、中央の氷の薄い部分を圧迫される」「③薄い氷が押し割られて、湖の真ん中に氷の列ができる」と説明されている。だが、御神渡は日本国内はもとより世界でもこの諏訪湖でしか起こらない現象であり、神様が渡る、というのもあながち迷信とは言えないのではないだろうか。

禁門：源初の渾沌を陰と陽に分け、現世と常世の境をへだてている巨大な石の門。時が満ちれば自ずと開き、新たな世界を創造すると言われている。が、その前に開かれると、現世と常世の境界が消失し、2つの世界は混ざり合って再び源初の渾沌へと帰ってしまうという。まさに禁じられた門である。

常世：禁門の向こう側に広がる、時の流れも滅びもない停滞した世界。陰虎が真武居に刺されて禁門に磔になった瞬間、禁門を通して一瞬だけ見える。

エナの地：かつて現世の柱が存在し、ナミ姫と共に三位結界で封じられている土地。淡路島の南方、紀伊水道の海底に沈んでいたが、三位結界の消失で咒力を回復したナミ姫によって復活した。日本神話の天地創造、イザナギとイザナミが神々を生み出した場所でもある。

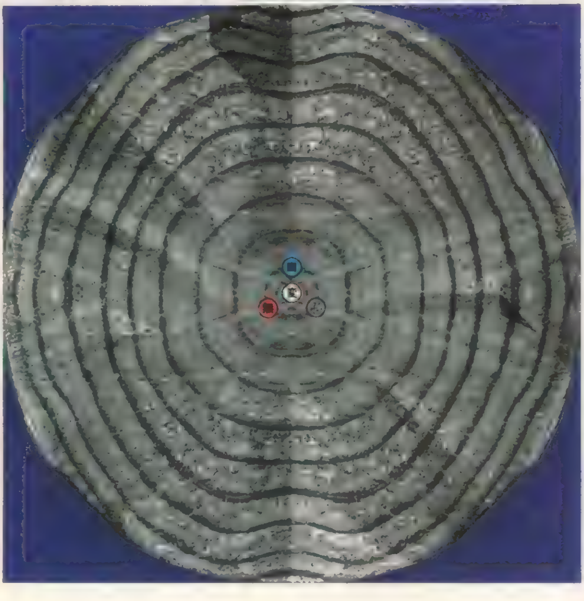
反剋咒法：五行配当における相剋の関係を逆転させること(反剋)により、衰氣を旺氣に転換する咒法。五神宝珠が五つ揃ってはじめて可能になる。気が左回りに循環する五行相関図の相剋の経路に、右回りに気を循環させることで完成する。衰氣を咒力の源とする紫微仙に対する、究極の対抗手段でもある。だが、今まで五神宝珠が一カ所に集まることはなかったし、その正体に気づく者もいなかったために、紫微仙、特に陽龍はたいして注意を払っていなかった。

BOSS 武究天尊・陽龍

前半は封陣符が4枚しか使えないのが非常にツラい。だが、後半戦になれば再生された現世の柱が旺氣を満たしてくれるため、すべてのステータスが最高にまでパワーアップした状態で戦うことができるのだ。荒覇吐光線と五芒醒力をうまく使って、攻撃→回復を繰り返せば必ず勝てるぞ。ちなみに、1発だけ旺氣弾を放ってから荒覇吐光線を撃つと、攻撃を外しにくいぞ。

▲1番怖いのが日華開門。ガード不可能なので結界で防ごう

◀基本はやっぱり荒覇吐光線。撃ったあとに回復することを忘れないようにしよう。



反剋咒法発動前

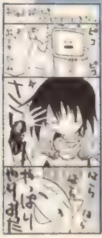
とにかくステータス強化ができないのが一番ツライ。だが、体力は変わらないし奥義が使えなくなるわけではないので、荒覇吐光線を中心に戦っていこう。開幕にいきなり荒覇吐光線を当て、もう1発当てられればOKだ。

◀龍穴は温存しておき、封陣符で回復しよう。

反剋咒法発動後

最強ステータスで戦うことができるが、陽龍も武究天尊・日華開門を使ってくるので要注意。ある程度ダメージを受けると瞬間移動しながら直接攻撃を仕掛けてくる。龍穴や封陣符を使って無敵状態で迎え撃とう。

◀瞬間移動に対しては、五芒醒力が一番有効だ。



まんが／栃木県 ぐなぐなさん

私立ジャスティス学園

●発売日／98年7月30日●価格／¥6,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル　対戦ACT
●対応周辺機器　MC(1ブロック)、MT、4P対戦可

©CAPCOM 1998

隠し要素公開&「熱血青春日記」を徹底攻略!!

アーケード版の完全移植に加えて、PS版に収録されている「熱血青春日記」。ここで作成した自分だけのオリジナルキャラを使って、既存のキャラとともに戦うことができるのだ。ここでは、その「熱血青春日記」にポイントを絞り、オリジナルキャラ作成の秘密に迫っていくぞ。今回の記事を参考にして最強のキャラを作り上げよう。

また、格闘ゲームお約束の隠し要素もあわせて紹介していくので、ぜひ試してほしい。

▲隠し要素はプレイが楽しくなるモノばかり

◀今回の記事を参考に、最強のオリジナルキャラを作り上げよう。

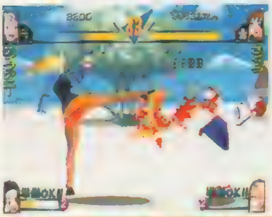
対戦プレイをより盛り上げる4つの隠し要素を大公開

1●隠しコスチューム

使用条件 それぞれのキャラを主役（最初に選択する）にして、1Pモードをクリアする。選択画面で使いたいキャラにカーソルを合わせ、L2を押しながら決定。難易画面では、使用可能なキャラは表示されるので普通に選択すればOK。

このゲームに隠されている大きなお楽しみ要素は全部で4種類。ここではそれらを紹介していこう。まずは、隠しコスチューム。しかし、各キャラはただ、服装が変わっているだけでなく、キャラによって技やツープラトンも変化しているのだ。それらの変更点については、下にまとめてあるので参考にしてほしい。各キャラを出す条件の補足だが、このワザにゲームの難易度やラウンド設定は関係ないので、難易度を低く、ラウンド数を1本にすると楽に条件を満たすことができるぞ。

また、このページで紹介している4種類のほかにも、「熱血青春日記」でキャラの顔を決定するとき（キャラメイクの最後）に押したボタンによって、キャラカラーがいろいろ変化するといった小ワザもあるのだ。



◀服装が違うだけで、別のキャラを操作している感じになる。一度お試しあれ。

もとキャラクターとの違い

ひなた2	体操服姿のひなた2。大きな違いは、ツープラトンが攻撃技の「クロスファイヤーキック」になっている点。「エボリューション」モードのひなたと同様、完全燃焼アタックは「ファイヤー連撃拳」だ。
響子2	Yシャツにホットパンツ姿と実に悩ましい格好の響子2。ツープラトンが「究極の愛の波動」という、攻撃技になっている以外は、残念ながら通常技、必殺技ともに変更点はない。
ティファニー2	ティファニー2は、チアリーダー姿からパシフィックハイスクールの制服姿（冬服）にチェンジ。技関係ではツープラトンが「ダイブ&プレス」に変更。パートナーと一緒にボディプレスをする豪快な技だ。
夏2	五輪高校の制服（夏服）をまとった夏2。ツープラトンが「Wスカイアタック」に変更されている。あとは細かいところで、通常の投げ技が相手をビンタするものから、相手の腕をひねって投げるものに変わっている。

2●キャラのカラーは全8種類ある!

選択方法 キャラを決定するとき、○、×、△、□、R1、R2、L1、L2のいずれかのボタンで決定。するとボタンに対応したカラーになる。

アーケード版では4種類しかなかったキャラカラーだが、「エボリューションモード」のみ全部で8種類のカラーが用意されているのだ。ややこしい条件はなく、ただ8種類のボタンを押すだけで選べてしまうのだ。いろいろ試して自分の好きなカラーを見つけよう。

▲これが普通の1Pカラー。見慣れているよね。

◀こちらがPS版で新たに追加されたカラー。ちょっと個性的？

3●勝利ポーズ時の視点変更が可能

方法 決着した瞬間からスタートボタンを押し続け、勝利ポーズが始まったら✚キーの上下左右で自由に視点を変更することができる。

キャラごとにさまざまな勝利ポーズがあるけど、それをいろんな角度から見ることができるようになるワザ。今まで見えなかったキャラの魅力を発見できるかも!?　もちろん「アーケード」、「エボリューション」のどちらでも可能。勝利した瞬間からスタートボタンを押すクセをつけよう。

▲勝利が決定した瞬間からスタートボタンを押しっぱなしにしよう。

4●響子先生のマッサージ

方法 「エボリューションディスク」のメニュー画面で「五輪祭」を選択。種目を選択する画面でセレクトボタンを押す。

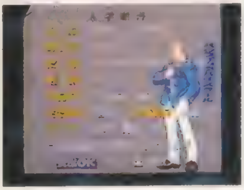
「熱血青春日記」のプレイ中にコントローラがデュアルショックだと、保健室で響子先生がマッサージをしてくれる。だが、上の方法だといつでもマッサージを体験できるぞ。コントローラを肩や腰に当てて疲れをとってもらおう（笑）。ちなみに、振動はないが普通のコントローラでもできる。

▲デュアルショックさえあればいつでも、マッサージしてもらえるのだ。

まんが　東京都　あけまつさん

「熱血青春日記」ポイント攻略１ ――――――――キャラメイク編

まずは、「熱血青春日記」のキャラメイキングから解説していこう。所属高校と得意科目、苦手科目、キャラタイプ、誕生日の４つは選んだ項目によって、キャラクターにボーナスポイントがプラス（マイナス）されていく。そのくわしい内容を下にまとめてあるので、参考にしてほしい。それ以外の名前、性別、顔はパラメータには関係しないので、好きなように設定しよう。バランスよく上げるより、キャラタイプの長所を伸ばすように（連続攻撃タイプならスピード、肉体防御なら体力と防御力といった感じ）するといいだろう。また、初期パラメータによって最初から修得している必殺技が変わってくる（スピードが高ければ幻影キックを最初から使える……など）。さらに最初からエアバーストや完全燃焼アタックも使えるなど、有利な点がいろいろ。学期末試験が楽になるぞ。



▲最初は自分の好きなように入力してみるのがいいだろう。

●パラメータについて

ゲーム中では「パワー」「スタミナ」「スピード」「精神」「魅力」の５つのパラメータしか表示されていないが、実は作成したキャラには全部で８種類のパラメータが設定されているのだ。その８つについては下のとおり。なお、５つのパラメータは、攻撃力、パンチ、キックが「パワー」。体力と防御力が「スタミナ」。スピードは「スピード」。根性と潜在能力が「精神」に関係している。

- ●攻撃力……全体の攻撃力に影響。
- ●防御力……防御力、つまり打たれ強さに影響。
- ●体力………体力ゲージの量に影響。
- ●根性………根性ゲージの増え方に影響。
- ●潜在能力…初期根性ゲージの数に影響。
- ●スピード…移動の速さ、コンボのつながり方に影響。
- ●パンチ……パンチ系の必殺技を修得しやすくなる。
- ●キック……キック系の必殺技を修得しやすくなる。

高校

バランスのよい太陽学園もいいが、「攻撃力重視ならパシフィック」「体力重視なら五輪高校」といった感じで、自分の作りたいキャラのタイプで選ぶほうが最終的に強いキャラとなるのでオススメだ。

	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
太陽学園	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1
五輪高校	－	－	＋2	＋2	－	－	＋2	＋2
パシフィックHS	＋2	＋1	＋1	－	－	＋1	＋2	＋1
外道高校	＋2	－	－	－	＋2	＋1	＋1	＋2

得意科目

８種類の中から得意な１つの科目を選択する。それぞれボーナスポイントがプラスされるので、伸ばしたいパラメータの上がるモノを選択するといいだろう。体育を選ぶと体力が大幅に上がる。しかし、別の方法としては、苦手科目で下がってしまうパラメータを選択して相殺してしまうというのもある。もともと、それほど高いボーナスではないので、この方法もオススメだ。

	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
英語	－	＋1	＋1	－	＋1	＋1	－	－
数学	＋1	－	－	＋1	＋1	＋1	－	－
国語	＋1	＋1	＋1	＋1	－	－	－	－
理科	－	－	－	－	＋1	＋1	＋1	＋1
社会	－	＋1	＋1	－	－	－	＋1	＋1
体育	－	－	＋4	－	－	－	－	－
音楽	－	－	－	－	＋2	＋2	－	－
美術	－	－	－	＋2	－	＋2	－	－

苦手科目

得意科目とは反対に苦手な科目を選択する。こちらはパラメータボーナスがマイナスされるので、慎重に選ぼう。当然、得意科目と同じ科目を選ぶことはできない。上で書いたように、やはり得意科目のボーナスと相殺させるのがオススメだ。ほかの方法としてパンチとキックは、ゲーム中で最も上がりやすいパラメータなので、あえて理科を選んでおくというのも手だ。

	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
英語	－	－	－	－	－1	－1	－	－
数学	－	－	－	－1	－1	－	－	－
国語	－1	－1	－	－	－	－	－	－
理科	－	－	－	－	－	－	－1	－1
社会	－	－1	－1	－	－	－	－	－
体育	－	－	－2	－	－	－	－	－
音楽	－	－	－	－2	－	－	－	－
美術	－1	－	－	－	－2	－	－	－

タイプ

どんなキャラを作りたいかを選ぶ。やはり所属高校にあわせて、高いパラメータをさらに高めていくタイプを選ぶほうがいい。腕に自信のある上級者は、連続攻撃タイプか空中殺法タイプがオススメ。逆に初心者なら肉体防御タイプがいいだろう。

	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
連続攻撃	－	－	－	－	＋4	＋1	＋1	＋1
一撃必殺	＋4	－	－	－	－	＋1	＋1	＋1
空中殺法	－	－	＋1	－	＋1	－	－	－
肉体防御	＋2	＋2	＋2	－	－	－	－	－
熱血根性	－	＋1	＋1	＋4	－	－	－	－

誕生日

誕生日は入力したあと、右の公式により４つのタイプに分けられる。例えば３月13日ならば、３＋１＋３＝７、７を４で割るとあまりは３となるのでタイプはＤになるといった感じだ。しかし、関係してくるのは根性、潜在能力、パンチ、キックの４つだけなので、あまり深く考えなくてもいいだろう。

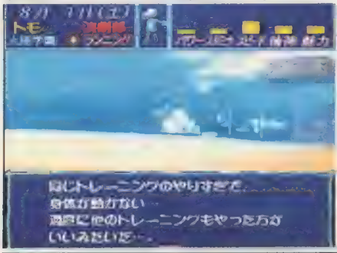
公式 ①まず誕生日の数字をすべて足す（月＋十の位＋一の位）。②その合計の数字を４で割り、あまりの数字で４タイプに分けられる。あまりが０→タイプＡ。あまりが１→タイプＢ。あまりが２→タイプＣ。あまりが３→タイプＤとなります。

	根性	潜在	パンチ	キック
タイプＡ	UP	DOWN	大きくUP	大きくDOWN
タイプＢ	DOWN	UP	大きくDOWN	大きくUP
タイプＣ	大きくUP	大きくDOWN	UP	DOWN
タイプＤ	大きくDOWN	大きくUP	DOWN	UP

まんが／三重県　そたいさん

「熱血青春日記」ポイント攻略2――部活・自主トレ編

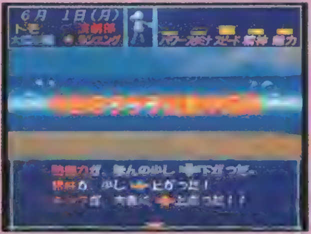
キャラクターのパラメータは主に、所属するクラブと月に一度行う自主トレによって変化していく。とくにクラブ活動は、そのクラブごとに変化するパラメータが決まっているので、慎重に選びたい。ただし、表に書かれているようにパラメータが上昇するか下降するかは決まっているが、その値はランダム。もし強いキャラを作りたいのなら、「かなり上がった」や「大きく上がった」のメッセージが出るまで、リセットを繰り返すというのも手だ。また、リセットが苦にならないのであれば、帰宅部（表を見てわかるとおり、パラメータが下がることはない）でパラメータの上昇がいいものになるまで繰り返すと、かなり強いキャラになるぞ。なお、クラブ活動は学期ごとに変更することができる。自主トレも同じく、毎回変化するパラメータの値はランダムだ。基本的にある程度変化するパラメータの種類が絞られているので、クラブ活動で下がったパラメータを補てんするのではなく、上がったパラメータをさらに上げていった方がいいだろう。ちなみに、隼人との対戦の結果はパラメータには関係ないぞ。



◀自主トレで、同じものを3回以上連続で選択すると、疲れてしまう。

パラメータのレベルと経験値について

「攻撃力」や「潜在能力」といった、各パラメータにはレベルと経験値が設定されており、経験値をある程度ためるとレベルが上がっていくシステムになっている。ゲーム中、能力の変化は「パラメータが上がった」などのメッセージで表される。ただ、これはレベルでなく経験値が変化しただけなので注意。レベルの変化は画面右上のグラフによって表されているのだ。経験値はメッセージで表示されるので、どのくらい変化したのかは非常にわかりにくい。なお、メッセージの内容は「何となく」→「ほんの少し」→「少し」→「大きく」→「かなり」の順で効果が大きくなっていく。帰宅部などでリセットを多用する人は、参考にしてほしい。最終的にはパラメータのレベルによって、修得する必殺技が変わってくる。その組み合わせパターンは全部で24種類。すべてのパラメータが高いと「正波拳」や「咲桜拳」といった、使い勝手がよく攻撃力の高い技を修得するのだ。逆にパラメータが低いと「豪快リード」や「グルービーパンチ」といった、あまり使えない技を覚えてしまう（普通にプレイしてれば、このパターンはまずないと思うが）。オススメはすべてのパラメータが平均的で、攻撃力が最も高い場合にできるパターン。飛び道具（クロスカッター）から対空技（ツイスターアッパー）、までバランスよくそろっているのだ。また、エディットキャラ専用の必殺技を覚えるパターンもあるのでいろいろ試そう。



▶ゲーム中では、グラフで表示されているため、ハッキリした数値がつかみにくいのが難点。

クラブ活動

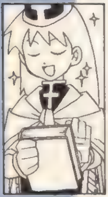
キャラの方向性を左右する、クラブ活動。パラメータの上がり方を見ると、野球部が最もバランスが取れている。帰宅部は下がることはないが、上昇率がイマイチ。

クラブ名	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
野球部	大きくUP	–	UP	UP	DOWN	UP	UP	UP
サッカー部	UP	UP	UP		DOWN	UP	DOWN	大きくUP
バレー部	UP	DOWN	UP	UP	UP	UP	大きくUP	DOWN
美術部	DOWN	UP	DOWN	UP	大きくUP	UP	UP	–
吹奏楽部	–	大きくUP	UP	DOWN	UP	DOWN	UP	UP
演劇部	–	DOWN	UP	大きくUP	UP	UP	–	UP
帰宅部	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP

自主トレ

自主トレでは、クラブ活動で下がってしまったパラメータを補ってしまいがち。だが、上でも書いたとおり、上がったパラメータをさらに伸ばしていくほうがオススメ。

メニュー	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
ランニング	DOWN	–	UP	UP	UP	DOWN	DOWN	–
腕立て伏せ	UP	–	–	–	–	DOWN	UP	–
腹筋	DOWN	UP	–	UP	–	–	–	–
ダッシュ	–	DOWN	–	–	DOWN	UP	–	UP
パンチトレーニング	UP	–	–	–	–	–	UP	DOWN
キックトレーニング	UP	–	UP	–	–	–	–	UP
読書	–	–	DOWN	UP	UP	–	UP	–

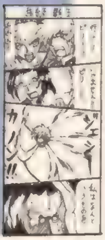


ミニゲーム、太P戦＆五輪祭について

春と秋にそれぞれ行われるイベント、太P戦＆五輪祭。太P戦では、バツたちの太陽学園とロイたちのパシフィックハイスクールのどちら側につくかを選択できる。ここは好感度を上げたいキャラのいる学園を選択しよう。また、隼人の質問には「わかりません」と答えておくと防御力と体力が上昇するぞ。同様に五輪祭で、響子の質問に対して「約束しない」を選ぶと根性と潜在能力が上昇するぞ。どちらのイベントでもミニゲームでよい成績を残すと、一定のパラメータが大幅にアップ（ミニゲームによって異なる）する。

●ミニゲームワンポイント攻略

将馬のホームラン競争	立ち位置は、最初の位置がベスト。ボールのスピードはまちまちだが、思ったより引きつけて打つと飛距離が伸びるぞ。
夏のサービスエース	1つずつ当てるより、点数の高い将馬の近くを狙って爆風で3～4つ、いっぺんに倒すようにしよう。
ロベルトのPK合戦	蹴るときはボールに変化をつけて、キャッチしづらいゴール端（上が理想）を狙っていこう。必殺技はシャイニングセーブに使おう。



まんが／群馬県 小川明さん

「熱血青春日記」ポイント攻略3 ―― アイテム編

エディットキャラのパラメータを上げてくれるアイテムは、自由行動時に発生するイベントで入手できる。アイテムは、クラブ活動や自主トレと違い、パラメータが下がることがないので、強いキャラを作るうえで非常に重要になってくる。ここでは、「熱血青春日記」に登場する全アイテムと、入手できるイベント発生場所、増加パラメータ値を大公開。下の表を参考に、作りたいキャラのタイプに合わせたアイテムを確実に入手していこう。なお、バツから入手できる「忍者武芸秘伝ノ書」は、イベント内の選択肢によって、パンチとスピード（短期決戦）か体力（持久戦）のどちらかが上昇するぞ。上げたいパラメータのほうを選ぼう。

▲アイテムを入手したかしないかで、キャラの成長にかなりの差が生じる。

「熱血青春日記」で入手できる全アイテム＆効果一覧表

キャラ名	アイテム名	入手場所	効果
バツ	忍者武芸秘伝ノ書	9月 教室	パンチ、スピードor体力がUP
	たこ焼き	12月 教室	攻撃力、体力がUP
	あまった夕刊	突発	スピード、体力がUP
ひなた	ケーキらしきモノ	11月 教室	根性が大きくUP
	おそろいのヘアバンド	2月 教室	防御力が大きくUP
	通信教育空手セット	突発	攻撃力、キックが大きくUP
恭介	特別風紀委員章	1月 教室	潜在能力が大きくUP
	おごりのジュース	2月 体育館	体力が大きくUP
	はげヅラ	突発	防御力が大きくUP
将馬	将馬のバット	7月 教室	攻撃力、体力がUP
	赤のリストバンド	11月 保健室	パンチが大きくUP
	おごりの昼飯	突発	スピードが大きくUP
夏	夏のハンカチ	10月 体育館	スピードが大きくUP
	手作り弁当	突発	体力が大きくUP
	手作りケーキ	突発	パンチが大きくUP
ロベルト	ブラジルのコイン	10月 屋上	キックがUP
	ブラジルのコイン（2枚組）	11月 グラウンド	キックが大きくUP
	Jリーグチケット	2月 屋上	キックが大きくUP、スピードがUP
ロイ	指輪	突発	パンチが大きくUP
	ピアス	12月 グラウンド	防御力が大きくUP
	ロイの思い出の写真	2月 屋上	根性が大きくUP
ティファニー	挨拶代わりのキッス	突発	スピードが大きくUP
	本気のキッス	突発	潜在能力が大きくUP
	ボーマンの上着	2月 体育館	防御力がUP
ボーマン	募金の羽根	突発	潜在能力、キックがUP
	ボーマンの育てた花	突発	潜在能力が大きくUP
	十字架ペンダント	2月 保健室	パンチが大きくUP
エッジ	バリバリヘアスプレー	10月 保健室	攻撃力が大きくUP
	エッジのバンダナ	突発	潜在能力、スピードがUP
	外道ピアス	1月 体育館	根性が大きくUP
アキラ	ドクロシール	12月 体育館	根性が大きくUP
	マンガ カンフーライダー	2月 屋上	パンチが大きくUP
	バイクのキーホルダー	突発	スピードが大きくUP
岩	三色おにぎり	11月 体育館	体力が大きくUP
	ジャンボミックスおにぎり	突発	パンチが大きくUP
	岩特製にぎりめし	突発	攻撃力、体力がUP
英雄	スタミナラーメン	突発	体力が大きくUP
	島津英雄サイン色紙	11月 体育館	スピードが大きくUP
	島津流の極意初級編	1月 保健室	攻撃力がUP
響子	シールプリント写真	突発	根性、潜在能力がUP
	電話番号	突発	潜在能力が大きくUP
	響子先生の秘密	1月 保健室	キックが大きくUP
雷蔵	忌野流漢方薬	8月 保健室	体力が大きくUP
	忌野流護身術の本	11月 屋上	攻撃力が大きくUP
	忌野流通信講座	突発	パンチ、キックがUP
雹	雹の金ボタン	突発	防御力が大きくUP
	無銘の刀	2月 屋上	攻撃力が大きくUP
	忌野家伝来護身符	突発	潜在能力が大きくUP
熱血隼人	熱血ハチマキ	10月 教室	根性が大きくUP
	熱血竹刀	突発	攻撃力、根性がUP
	燃える熱血赤ジャージ	突発	防御力が大きくUP
醍醐	男の学ラン	1月 屋上	防御力、攻撃力がUP
	極竜也ステッカー	突発	根性が大きくUP
	男の勲章	突発	キックが大きくUP

表の見方

入手場所についてだが、「9月教室」とあるものは、9月の自由行動時に教室に行けばそのアイテムをもらえるということ。ただし、そのキャラとの好感度が高くないと、出現しないので注意。場所と月が同じものは、好感度の高いキャラが出現。

▲いかにアイテムをもらうかがポイントだ。

▲できるだけいろいろなキャラと仲良くなろう。

突発イベントとは

突発イベントとは、移動イベントのように固定されたものではなく、各キャラとの好感度の高さによってランダムで発生するので、欲しいアイテムが入手できるキャラと親密な関係を築いていこう。また、同性の突発イベントは基本的に発生しないが、どうしても同性から入手できるアイテムが欲しい人は、臨海合宿やクリスマスを同性と過ごしたり、異性に冷たい態度をとってみよう。同性の突発イベントが発生するようになるぞ。通常画面でキャラが顔を赤らめるようになったらOK。

まんが／山形県　日野晴火さん

実況パワフルプロ野球 '98開幕版

●発売日／98年7月23日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC(5ブロック)、AC(DS非対応)、2P対戦可

サクセスモード高校野球編をギューッと濃縮大攻略!!

この『'98開幕版』のサクセスモード「高校野球編」は、比較的簡単にプロ入りができる難易度になっている。だが、パラメータがMAXで、しかも多くの特殊能力を持つぐらいの超人選手を作るとなると、やはりムダがなく効率のいい育成を行うことが重要になってくる。キャラメイクから特殊能力の入手法、さらに知られざるウラワザまでを完璧におさえたこの4ページを読めば、必ずキミにも超人選手が作れるようになるぞ！

サクセスへの道① キャラメイク

いい選手が出てくるまで何度も作り直すことが大切

キャラメイクでは選手の初期能力値が決まる。まず右の基本能力値に、下の全17パターンのうちどれかのボーナスポイントがランダムで加算され、そして選んだ中学時代のクラブにより、さらにボーナスポイントがプラスされるのだ。最低でも野手はオールD以上、投手は球速137km/h以上の選手が出てこなければ作り直そう。

基本能力値

■体調: 80	■タフ度: 50
投手	野手
■球速: 130 ■スタミナ: 30 ■コントロール: 60 ■走力: 8 ■肩力: 8 ■守備力: 7 (注)初期のミートカーソルは右打・左打・両打、すべて1となる	■ミートカーソル 右打: 3 左・両打: 2 ■パワー: 50 ■走力: 8 ■肩力: 8 ■守力: 8

CHECK 投手は卓球部を選べ!!

投手を作る際に、選ぶべき中学時代のクラブは卓球部。他のクラブだと、振り分けられる変化球ポイントは4だが、卓球部だと6。変化球を1ポイント上げるためには、早くても4週間(1カ月)かかるので、やはりクラブは卓球部を選ぶのがベストだ。

ランダムによるボーナスポイント

確率	No.	投手 球速	投手 スタミナ	投手 コントロール	投手 守	投手 特殊能力	野手 パワー	野手 走	野手 肩	野手 守	野手 特殊能力
8%	1	+2	+25	+40	+1	ピンチ×、センス×	+30	+3	+1	+1	チャンス×、センス×
	2	—	+30	+10	—	ピンチ○、センス○	—	—	—	—	チャンス○
	3	+6	+10	—	—	左打者○	+5	—	+2	—	左投手○
	4	+3	+10	+10	—	回復○	+5	+2	—	—	バント○
	5	+4	+5	+5	+2	ピンチ○	+5	—	—	+2	チャンス○
7%	6	+4	+15	+30	—	ランナー×	+15	+1	+1	—	バント×
	7	+2	+20	+10	+1	ランナー×	+15	+1	—	+1	バント×
	8	+3	+15	+5	+1	左打者×	+15	—	+1	+1	左投手×
	9	+4	+5	+20	+1	なし	+5	+1	+1	+1	なし
5%	10	+5	—	+10	+1	花粉症	+2	+1	+2	+1	しゃく
	11	+4	+15	+15	+1	しゃく	+20	+2	+1	+1	花粉症
	12	+6	+25	+20	+2	ケガしやすい	+20	+1	+1	+2	ケガしやすい
	13	+7	+30	+15	+1	ピンチ×	+20	+2	+2	+1	チャンス×
4%	14	+6	+30	+20	+2	左打者○	+30	+2	+1	+2	左投手○
	15	+8	+35	+30	+2	ケガしにくい	+40	+1	+2	+2	ケガしにくい
3%	16	+9	+40	+40	+2	センス×	+50	+2	+2	+2	センス×
1%	17	+10	+40	+40	+2	ピンチ○、回復○、センス○	+50	+2	+2	+2	チャンス○、バント○

中学時代のクラブによるボーナスポイント

	ミートカーソル	パワー	走	肩	守	球速	スタミナ	コントロール	変化球
野球	+1	—	—	+1	+1	—	—	+20	—
サッカー	—	—	+1	-1	—	-1	+20	—	—
陸上	—	—	+1	-1	—	—	+10	—	—
テニス	+1	—	—	—	—	+1	—	—	—
水泳	—	—	-1	—	—	—	+20	—	—
バレーボール	—	-10	—	+1	+1	—	—	—	—
バスケットボール	—	—	—	—	—	—	+10	+10	—
卓球	+1	—	-1	-1	—	—	—	—	+2
剣道	+1	+10	-1	—	—	—	-10	—	—
柔道	—	+20	-1	—	—	—	-10	—	—
帰宅	—	—	—	—	—	—	—	—	—
美術	—	-20	-2	-2	-2	-1	-20	+10	—
囲碁将棋	—	-10	-1	-1	-1	-1	-20	-20	—

★帰宅部のランダムボーナスはNo.8になる。美術部は野手「選球眼」・投手「リリース○」が、囲碁将棋部は野手「逆境○」・投手「あと一人」、「抑え○」が付く。オススメは野手は野球部、柔道部、美術部。投手は卓球部

サクセスへの道② 評価

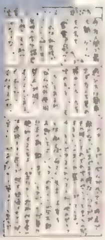
重要なイベントの評価基準を把握して超人選手を目指せ

ここでは重要な評価基準を紹介しよう。まずレギュラーになるには、監督評価110以上、キャプテン評価120以上が必要で、なおかつ監督評価とキャプテン評価の平均が130以上であることが条件。キャプテンになるには、チームメイト評価が200以上必要。プロ入りするには、スカウト評価が190以上必要。160〜189でもプロ入りできるが、細かな条件が必要になってくる。だが甲子園に1〜2度出場するぐらい試合をこなしていれば、190以上には簡単に上がるはずだ。

	名門	普通	弱小
監督	0	40	80
キャプテン	0	40	80
チームメイト	120	120	120

コメント別「周囲の評価」

評価値	監督	キャプテン	チームメイト	スカウト
0〜15	あぁ彼？　もっとやる気を〜	〜いたかな？／またいたの〜	最ッ低のやろうだぜ!	…？　聞いたことも〜
16〜47	まだまだ少年野球レベルだ。	〜一生使えん。／退部して〜	キッタネエ野郎だぜ。	…ああ(学校名)だった〜
48〜79	あぁ彼ね。中学生レベルで〜	とても試合〜／もう野球は〜	ヤツのことはあまり話した〜	プロになりたい？　…冗談〜
80〜111	高校野球のレベルには〜	もう少しレベルを上げて〜	あまり付き合いたくないな。	…あぁ彼か。今は興味ないね。
112〜127	もっと自分をみがかないと。	試合に出てもらう…かも〜	まぁがんばってはいるんだ〜	そこそこやるようだが〜
128〜143	そこそこ使えるようには〜	試合に出てもらうつもり〜	悪いヤツじゃないよ。	がんばっているらしいね。
144〜175	かなり高いレベルになって〜	なかなかよくやってる〜	割といいヤツみたいだね。	かなりイイものを持ってる〜
176〜207	彼には非常に期待してるよ。	アイツはイイ〜	部活じゃライバルだけど〜	彼ならプロでやっていける〜
208〜247	彼はプロでもやっていける〜	アイツあっての□□高校〜	はいいヤツさ。みんな〜	ぜひともウチの球団に来て〜
248〜255	彼なら絶対プロで通用する〜	アイツがいれば甲子園優勝〜	は最高だよ。アイツと〜	彼は球界の宝だ!　契約金〜



まんが／東京都 白昼夢さん

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

サクセスへの道③
トレーニング

効率的な練習計画をたててムダなく能力アップせよ!

重要なのは1年生の夏の大会でレギュラーを獲得し、最低でも、そのまま甲子園出場を果たすということ。下に各トレーニングで得られる効果をまとめてみたので、じっくり読んで、効率のいい育成スケジュールを組んでみよう。目指すは、やはりオールA選手だ！

育成の重要3ポイント

1 ■弱小高校で1年夏からレギュラーに

弱小高校だと、1年夏からレギュラーになることができる。練習メニューを早めに充実させるためにも弱小高校を選択したい。この高校はチーム力は低いが、自分が活躍しさえすれば試合に勝つことができるレベルなのだ。1年夏の甲子園での優勝も可能だぞ。

2 ■投手は「監督の特訓」を利用せよ!

監督への相談で起こる特訓イベントには、投手だとスタミナとコントロールがともに+5となるものが2種類ある(下の写真参照)。通常練習よりも効率がいいし、頻繁に起こるイベントなので、スタミナとコントロールがB以上になるまでは、これを狙っていこう。

▶「おまえに一つ～」編。部室で起こるイベントで、やる気もアップ!

◀「なになにもっと～」編。体調が減らないおいしい特訓。即セーブだ。

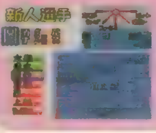
3 ■「休み」はできるだけとるな!

今回のサクセスモードでは、体調のバーがわずかな状態でもムリヤリ練習していかなければ、超人選手を作成するのは不可能。手間ではあるが、ケガをしたらロード、ケガをしなかったらセーブ、体調回復は1度もしない……というぐらいの強引な育成をしていこう。

◀やる気とタフ度がこの状態なら、意外にケガはしないぞ。

CHECK 抑え投手も作ろう!

今作では任意に抑え投手（名前の部分がピンク色の投手）を作ることができる。作り方は簡単で、スタミナがD以下の状態でプロ入りすればいいだけなのだ。ぜひ、キミのオリジナルの“大魔神”を作ってみよう!!



投手のトレーニング

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
投球練習	コントロール【(経験点+やる気ポイント)÷7】 やる気ポイント：絶好調→12、好調→9、普通→6、不調→3、絶不調→0	体調-5
遠投	筋力【+5～+1】　タフ度+15、監督評価+2、キャプテン評価+2	体調-2
走り込み	筋力【+5～+1】 スタミナ【+5～+1】　タフ度+15、 監督評価+8、キャプテン評価+8	技術【-3～-7】 体調-20
グランド整備	筋力【+12～+8】　スタミナ【+5～+1】 タフ度+10、監督評価+5、 キャプテン評価+5、チームメイト評価+8	体調-20
球速UP	筋力【+5～+1】 球速【139km/h未満→1回で+1km/h】 【140～144km/h→2回で+1km/h】 【145～149km/h→3回で+1km/h】 【150km/h以上(MAXは160)→4回で+1km/h】 タフ度+5、監督評価+2、キャプテン評価+2	コントロール 【2回で-1】 体調-10
コントロールUP	技術【+7～+3】 コントロール【+6～+2】 タフ度+5、監督評価+2、キャプテン評価+2	球速 【10回で-1km/h】 体調-5
変化球	技術【+7～+3】 変化球の修得【5回で覚える】 変化球のレベルを上げる【4回でレベル+1】 監督評価+2、キャプテン評価+2	筋力【-1～-3】 球速【5回で-1km/h】 体調-10
シャドウピッチング	技術【+7～+3】 コントロール【+2～+1】 球速【5回で+1km/h】　タフ度+5	体調-2
キャッチボール	敏捷【+4～+1】　技術【+5～+1】 コントロール【+5～+1】 タフ度+5、チームメイト評価+8 (実行するにはチームメイト評価100必要)	体調-8

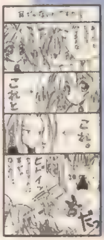
野手のトレーニング

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
打撃練習	筋力【経験点÷2】　技術【経験点÷2】	体調-5
素振り	筋力【+7～+3】　技術【+7～+3】 タフ度+10、キャプテン評価+5 ※20回で「流し打ち」を修得	体調-5
走り込み	筋力【+5～+1】 タフ度+15、監督評価+8、キャプテン評価+8	技術【-3～-7】 体調-20
グランド整備	筋力【+12～+8】　タフ度+10、監督評価+5、 キャプテン評価+5、チームメイト評価+8	体調-20
筋力トレーニング	筋力【+17～+13】 タフ度+10	敏捷【-3～-7】 体調-20
ノック	敏捷【+10～+6】　技術【+14～+10】 タフ度+10、監督評価+5、キャプテン評価+5 チームメイト評価+5(チームメイト評価100必要)	体調-20
ティーバッティング	技術【+12～+8】 タフ度+5 ※10回でミートカーソル+1(最初の1回だけ)	筋力【-1～-4】 体調-2
短距離ダッシュ	敏捷【+17～+13】 タフ度+5、キャプテン評価+5	体調-20
キャッチボール	敏捷【+4～+1】　技術【+5～+1】 タフ度+5、チームメイト評価+8 (チームメイト評価100必要)	体調-8

野手・投手ともに同じ効果の練習

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
ボール拾い	筋力【+4～+1】　敏捷【+4～+1】 タフ度+5、監督評価+5、キャプテン評価+5、 チームメイト評価+8	体調-5
守備の連携プレー	敏捷【+7～+3】　技術【+7～+3】 タフ度+5、監督評価+5、キャプテン評価+5、 チームメイト評価+8	筋力【-1～-4】 体調-10
ストレッチ	技術【+7～+3】 タフ度+15、体調+10 ※30回で「ケガしにくい」を修得	なし

★上の表内にある得られる経験点は、プラス効果、マイナス効果ともに【絶好調時の経験点～絶不調時の経験点】となっています。



まんが／石川県　蒼万里さん

サクセスへの道④
特殊能力

可能なかぎり多くの特殊能力を修得しよう!

ここでは特殊能力の入手イベントを紹介。「必ずおさえて〜」は、誰でも簡単に狙えるイベント、「入手困難な〜」は、ほとんどが発生自体ランダムになっているイベントだ。ランダムイベントを起こすには、そのイベントが出るまでロードを繰り返すしかないぞ!

必ずおさえておきたい特殊能力入手イベント

1■"野球超人伝"を読む!

監督に相談をすると、"野球超人伝"を読むイベントが起こる場合がある。そこで「こっそり読む」を選び、内容が理解できると、野手なら「センス○」「逆境○」「チャンス○」が、投手なら「ピンチ○」「抑え○」が入手できるぞ（各特殊能力の効果は欄外参照)。とくに野手は、何よりも先にこのイベントで「センス○」を入手することが大切。経験点がもったいないので、「センス○」を入手するまでは能力アップは厳禁だぞ。

2■五十嵐先輩の退部

2年目、5月2週のこのイベントでは、その時点のチームメイト評価が200以上ならば大幅な能力アップが可能だ。野手は「サヨナラ男」が入手でき、ミートカーソルが＋1、投手は「リリースうまい」が入手でき、守備力が＋1されるのだ。レギュラー前の練習で、ボール拾いやグランド整備を数多くこなしていれば、条件的には簡単。2年目の5月2週は、必ずチームメイト評価が「○○はいいヤツさ〜」以上の状態で迎えよう。

3■3年生時の誕生日プレゼントで大幅能力アップ!

基本的に彼女は、3年生時の誕生日にいてくれればいい。下を参考に欲しい能力をくれる女の子を狙おう。涼川はマネージャーの相談コマンドで、宇都宮・岬・橘は「勉強」などで3〜4回出会えば、姫野は地区大会で優勝すれば(甲子園から帰ってくると)、それぞれ告白してくれるぞ。

3年生時(1月1週〜5月1週)の誕生日プレゼントで得られる能力

顔&名前	宇都宮真琴	岬法子	橘美夕紀	涼川葵	姫野愛子
投手	コントロール+20 「リリースうまい」	球速＋2 「対左打者○」	すべてのバッドステータスとバッドな特殊能力が治る。さらに「ケガしにくい」も入手。	「ピンチ○」 「センス○」	球速＋2
野手	ミートカーソル+1 「広角打法」	パワー+10 「対左投手○」		「満塁男」「センス○」 「チャンス○」	走力＋1 「盗塁○」

4■「謎の人」のクイズイベントの答えを大公開!

謎の人（野球帽をかぶった黒い影のかかったおじさん）が出題するクイズに全問正解すると、問1で選んだ正解に応じて、①→「パワーヒッター」、②→「バントO」、③→「アベレージヒッター」をそれぞれ修得できる。正解は右の通り。確実に全問正解しよう!!

問1	打撃パワーが、 120〜255なら一番上の選択肢(①)、 60〜119なら上から三番目の選択肢(③)、 59以下なら上から二番目の選択肢(②)、 自分が投手のときは②が正解。
問2	彼女がいるときは①、 彼女がいないときは②が正解。
問3	やる気が好調以上なら①、 普通なら②、 不調以下なら③が正解。

入手困難な特殊能力の入手イベント

投手

クサイところ

●後輩の竹之内への相談で、野良犬が登場して主人公がその犬にオシッコをかけられてしまうイベントが起こったとき、5%の確率で修得。
●彼女がいるときにのみ発生。クラスメートの戸塚が主人公の家の前にウンコを仕掛けにきたとき、まんまと引っかかって、そのウンコを主人公が踏んでしまうと、彼女に「クサイわよ」といわれ修得。

尻上がり

●チームメイトたちのノックを見ていて、主人公が「うーん、みんなうまいなぁ。このままじゃ○○はプロになれないかもしれない〜」とつぶやくイベントが起こったとき、その時点のチームメイト評価が160以上だと、鬼頭にゲキを飛ばされ修得。ただし、1年目10月1週以降に発生する完全なランダムイベントなので、入手はほとんど困難。

回復○

●ダイジョーブ博士の肉体改造イベントで、「タフな体に〜」を選び成功(75%)すると、10%の確率で修得。
●グランドに監督の犬がいるとき、「犬の散歩をする」を選ぶと50%の確率で修得。

あと一人

●すでに彼女がいて、別の女の子に告白されたとき、「うん、いいよ」を選ぶと修得。ただし、1人目の彼女からすぐに「別れましょう」という電話がかかってきて、75%の確率で失うので注意。

ムラッ気

●合宿中か旅館に宿泊中で彼女が涼川葵のときに、彼女コマンドで話をする。そこで、「体の調子が〜」を選び、マッサージしてもらったとき、「なんだかムラムラ〜」してくると修得。

野手

体当たり

●秋の地区大会で準優勝したが、選抜出場校に選ばれなかったときに起こる監督の質問イベントに、「反則技です」と答えると修得。
●デートでラグビーを観に行くと、25%の確率で修得。

広角打法

●すでに彼女がいて別の女の子に告白されたとき、「うん、いいよ」を選ぶと修得。ただし、1人目の彼女からすぐに「別れましょう」という電話がかかってきて、75%の確率で失うので注意。

選球眼

●彼女がいるときにのみ発生。クラスメートの戸塚が、主人公の家の前にウンコを仕掛けにきたとき、犬に吠えられた戸塚がビックリして、そのままそのウンコを自分で踏んでしまうと修得。

キャッチャー○

●チームメイトの鬼頭への相談で「キャッチャーの基本教えたろうか?」といわれたとき、「うん、教えてよ」と答えると、25%の確率で修得。

お祭り男

●彼女とのデートで映画を観に行ったあと、「人混みはお祭りみたいで好きだ〜」という話になったとき、5%の確率で修得。

ブロック○

●彼女とのデートでバレーボールを観に行ったとき、25%の確率で修得。

雨男

●雨が降ってきて体育館で練習したとき、練習後に25%の確率で修得。

共通

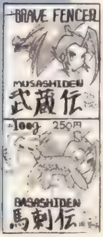
センス○

●岡村への相談でカラオケに行き、うまく歌えると25%の確率で修得(ゲームセンター編もあり)。
●マネージャーへの相談で、パワフル神社のお守りをもらったとき、5%の確率で修得。

ケガしにくい

●彼女がいるときに夏の地区大会で優勝すると修得。
●街でバナナの皮を見かけ、「近づいてみる」を選び、車にひかれそうになったとき、チームメイトの評価が170以上だと鬼頭が直前で助けてくれて修得。

【主な特殊能力の効果】■センス○(×)…能力アップに必要な経験点が1割引き(増し)になる。■逆境○…7回以降に負けているとき、パワー＋10、ミートカーソル＋1。■抑え○…5回以降で勝っているとき、または同点のとき、コントロールが良くなる。■クサイところ／選球眼…ストライクゾーンが上下左右に1ドットずつ大きい／小さい。■尻上がり…先発したとき、回を追うごとに調子が良く↗



まんが／東京都　クリヤマナオコさん

サクセスへの道⑤ 実践編

結局のところ…ベストな育成法は？

ここでは究極の育成法を伝授！ 体力回復を一切しないこと、キャプテンにはならないこと、おみくじは大吉、5大会連続の甲子園決勝進出……以上は、もはや必須だぞ!!

投手

狙ったイベントが出なければロード！

入部後は、まず監督への相談を連続で行う。ここで野球超人伝のイベント、P59で紹介している2つの特訓イベントを狙うのだ。この3つ以外ならロードし直そう。監督評価が112以上になったら、グランド整備を連続で行う。キャプテン評価が128以上になったら、スタミナとコントロールがAに達するまで、再び監督の特訓を連続で起こそう。そのあとは変化球ポイントを上げ続け、2年生の1～3月ぐらいから球速アップに切り替える。「クサイところ」狙いで彼女を作っておくことも重要。

◀特殊能力はイベントでの入手を狙おう。

野手

「センス○」と短距離ダッシュがカギ

4月2週で監督に相談し、野球超人伝イベントで「センス○」を入手するのが野手の必須。そしてレギュラーになるまでは、グランド整備で監督&キャプテンの評価とパワーを上げる。レギュラー獲得後は、まず素振りと短距離ダッシュor守備の連携プレーで経験点を稼ぐ。素振り20回で「流し打ち」を修得したら、素振りを筋トレに切り替える。守備の連携プレー20回で「返球　」を入手したら、あとは仕上げだ。ただ、野手は甲子園で優勝すると経験点が入らない。決勝では負けよう。

◀このレベルを作るのは、難しくはない。

さらに育成！ サクセス終了後もペナントで選手を育てまくろう!!

ペナントモードの135試合モード（オートでも可）終了後、下の第1、第2条件を満たしたサクセス選手がいる場合、その選手の能力に、第2条件に応じた能力値をプラスされた成長選手が「サクセス選手登録リスト」の空いている場所に登場するぞ!! ただし、登録リストに空きがない場合は登場しないし、また登場時も特別なアナウンスはない。ペナントが終わったら必ずリストをチェックしよう。

投手

第1条件

「沢村賞」を受賞し、かつ奪三振200個以上、かつ完封7以上

第2条件

- ■「完全試合」に名前を残している
  ➡「ピンチ○」「重い球」を修得し、球速＋5、スタミナ＋10。
- ■「ノーヒットノーラン」に名前を残している
  ➡「リリース○」「あと一人」を修得し、球速＋2、スタミナ＋5。
- ■四死球が4個以下
  ➡「クサイところ」を修得し、球速＋5。
- ■自責点が19点以下
  ➡「重い球」を修得し、スタミナ＋10。
- ■勝ち数が40勝以上
  ➡「対左打者○」「回復○」「人気者」を修得し、コントロール＋5。
- ■セーブが101以上
  ➡「あと一人」「人気者」を修得し、コントロール＋5。
- ■上記の条件のうち「完全試合」、「ノーヒットノーラン」、「自責点」の3つの条件と、「勝ち数」か「セーブ」のどちらかの条件をすべて（全部で4つの条件）満たしている
  ➡変化球レベルが＋1（球種はランダム）。

野手

第1条件

MVPに選ばれており、さらに本塁打を100本以上打っている

第2条件

- ■「満塁本塁打」に名前を残している
  ➡「チャンス　」「満塁男」「人気者」修得。
- ■「サヨナラ本塁打」に名前を残している
  ➡「サヨナラ男」修得。
- ■「初回先頭打者本塁打」に名前を残している
  ➡「広角打法」「選球眼」を修得し、パワー＋5、走力＋1。
- ■「サイクルヒット」に名前を残している
  ➡「お祭り男」「流し打ち」「チャンス○」を修得し、パワー＋5。
- ■犠打51本以上
  ➡「バント○」を修得し、走力＋1。
- ■併殺打9本以下
  ➡「パワーヒッター」を修得し、パワー＋5。
- ■失策3以下かつ、安打が257本以上かつ、守備機会（画面には出ない）が101回以上
  ➡キャッチャーに転向して、「パワーヒッター」「キャッチャー◎」「ブロック」を修得。さらにパワー＋10、ミートカーソルが7より小さいとき7に設定。エラーのしにくさ（隠れパラメータ）＋1。
- ■守備機会が257回以上
  ➡守備力＋1。
- ■「満塁本塁打」「サヨナラ本塁打」「初回先頭打者本塁打」「サイクルヒット」のすべてに名前を残した場合
  ➡ミートカーソル＋1。

必見！ 『パワプロ'98』の㊙ネタを一挙公開!

隠れOB選手の強制リリース

「データ処理」のパスワード入力画面で、以下のパスワードを入力すると、往年の名選手6名がアレンジモードに登場するぞ！

張本➡あんだせいぞうきはりもと
衣笠➡てつじんきぬがさ
山本（浩）➡だいそつさいたほんるいだやまもと
野村（克）➡さんぜんしあいしゆつじようのむら
王➡せかいのほんるいだおうおう
長嶋➡めいくどらまみすたあながしま

隠れスーパー選手が出現!

ペナント135試合を終了すると、隠れスーパー選手が出現することも！ ただし、成長選手同様、リストに空きがないと出現しないぞ。

投手	
にこる	こなみ
レベル7のスライダー、シュートを持つ球速150km/hの抑え投手。奪三振を256個以上、かつ完封10個以上とった投手がいる場合に出現。	なんと最高球速180km/hを投げるウルトラ豪速球投手。変化球も全球種4レベル持つ。本塁打を573本以上打った選手がいる場合に出現。

野手	
ニコル	コナミ
俊足巧打の右のアベレージヒッター。「人気者」を持つが、守備力はDとさえない。本塁打を256本以上打った選手がいる場合に出現。	打撃に関する特殊能力をひととおり持つ強打の内野手。守備位置も1塁と3塁が守れる。打点を573点以上あげた選手がいる場合に出現。

地方球場が使用可能に!

サクセスモードの地区大会の舞台となっている、あの狭～い球場が自由に使用可能になるぞ。パスワードは以下の通り。

こうしえんゆうしよう

まんが／熊本県　鯨子さん

なる。■体当たり…本塁でのクロスプレー時、キャッチャーに体当たりをし、きわどいタイミングのときには25%の確率でタマがこぼれる。■ブロック　…体当たりしてきた走者を50%の確率ではじき返す。■ムラッ気…絶好調のときには手がつけられないが、普通以下だとまるでダメ。■あと一人…あと一人抑えれば勝てるという場面でのみ、球速とコントロールが初期状態に戻る。

Blaze&Blade Busters

●発売日／98年9月23日●価格／¥4,800
●メーカー／T&Eソフト
●ジャンル／A・RPG
●対応周辺機器／MC(3ブロック)、MT、4P対戦可

©1998 T&E SOFT,Inc.

すべての冒険者たちに贈る!『バスターズ』徹底攻略!!

ここでは、冒険中に役立つ知識をドーンと紹介。基本的には前作の「B＆B」と共通していえることだが、キャラの成長限界値や、宝箱の法則、強化アイテム利用法などはとても重要なので、しっかりチェックしよう。

最初が重要のキャラメイク

キャラメイクでは、クラス（職業）→名前→口調→守護属性を決定して、最後に初期パラメータを決定する。初期パラメータは、1～6の数字が書いてあるカードを3枚めくり、出た目の数に15ポイントを足した合計を各パラメータに自由に振り分けることで決定する。前作と同様に、この初期パラメータの決定で、そのキャラクターの成長限界値が決定するので、ここではキャラクターの強くしたい部分に多くポイントを振り分けよう。

▲何度もやりなおして、数の多いカードを狙おう！

パラメータの成長限界

すべてのパラメータ（HP、MP、LUK以外）には成長限界があり、レベルアップしても変化しなくなる。成長限界の計算方式は以下の通り。

成長限界の値＝（初期パラメータ×10）－（初期パラメータ÷4）×（初期パラメータ÷4）＋（初期パラメータ÷8）＋100

▲守護属性はパラメータの成長限界にも影響する。

守護属性による成長限界修正

選択した守護属性で、パラメータの成長限界値が修正される。属性とパラメータの関係は以下の通り。

火＝STG	水＝INT	地＝MIN
風＝AGL	光＝CON	闇＝POW
各パラメータの成長限界値を20%アップ		
聖・邪＝上記6つのパラメータが対象		
すべてのパラメータの成長限界値を5%アップ		

レアアイテム取得法を伝授!

フィールドに設置してある宝箱の中には、8つのアイテムが設定されていて（例外あり）、開けるたびにその中からランダムでアイテムが選出されるのだ。

▲開ける人によって中身が変化する。

▲LUK値の高いキャラで開けよう。

強化アイテムでキャラを強くしよう

強化アイテムは、フィールドにある宝箱よりも、モンスターが落とす宝箱から多く手に入れることができるぞ。ちなみに、今作ではアイテムの受け渡しが可能なので、前作よりも簡単にキャラクターを強くすることができる。

◉マテリアルで武器、防具を強化

キャラが“装備している”武器、防具を強化するアイテムの「マテリアル」。マテリアルは全部で9種類あり、それぞれの属性を強化させる。選択したキャラの属性と同じ属性を強化すれば、相乗効果でかなり強くなるぞ。

アイテム	属性	効果
マジックマテリアル	無属性	能力を1～3強化
ウォーターマテリアル	水属性	水属性を1～3強化
ダークマテリアル	闇属性	闇属性を1～3強化
アースマテリアル	地属性	地属性を1～3強化
ライトマテリアル	光属性	光属性を1～3強化
フレイムマテリアル	火属性	火属性を1～3強化
ホーリーマテリアル	聖属性	聖属性を1～3強化
ウインドマテリアル	風属性	風属性を1～3強化
イビルマテリアル	邪属性	邪属性を1～3強化

◉アッシュでパラメータを強化!!

「アッシュ」は、武器、防具を強化するのではなく、使用者のパラメータを強化するアイテム。その種類は全部で6つ。それぞれの効果をよく覚えて、自分のキャラの弱点を補うように使用すること。

アイテム	効果
レッドアッシュ	STRを1～6増加
ブルーアッシュ	INTを1～6増加
グレイアッシュ	AGLを1～6増加
グリーンアッシュ	CONを1～6増加
ホワイトアッシュ	MINを1～6増加
ブラックアッシュ	POWを1～6増加

◉エキスでHP、MPを増加!!

キャラクターの最大HP、MPを増加する効果を持つアイテムの「エキス」。なかなか取得できないレアなアイテムなので、どの敵が出したかを覚えておこう。

▲エキス系のアイテムは、手に入りにくい貴重なもの。

アイテム	効果
ブラッドエキス	最大HPを1～3増加
スピリットエキス	最大MPを1～3増加

敵を倒して称号をGET

敵を倒した数でプレイヤーキャラクターに与えられる称号は、今作でも健在！　前作では「極めし者」までが取得できる称号の最高クラスだったが、なんと『バスターズ』では、さらに14の称号が加わっている。ここではその称号の一覧表を大公開する。なお、取得した称号は、称号の神「アーヴェル」から授かっていた前作と違い、宿屋で確認できるぞ。また、これとは別にイベントで取得できる称号もあるので、探してみよう。

称号リスト

	撃破数	称号名		撃破数	称号名
1	0～9	まだまだ	15	65,535～99,999	覇王
2	10～19	かけだし	16	100,000～199,999	天地無敗
3	20～39	みならい	17	200,000～299,999	剣聖
4	40～79	一人前	18	300,000～399,999	みんなのあこがれ
5	80～159	達人	19	400,000～499,999	死の影をまとう者
6	160～319	百人斬り	20	500,000～599,999	全能なるもの
7	320～639	強者	21	600,000～699,999	人間国宝
8	640～1,279	凄腕	22	700,000～799,999	死神
9	1,280～2,559	千人斬り	23	800,000～899,999	天上天下唯我独尊
10	2,560～5,119	修羅	24	900,000～999,999	神秘なる魂
11	5,120～10,239	英雄	25	1,000,000～1,199,999	夢幻の冒険者
12	10,240～20,479	生ける伝説	26	1,200,000～1,399,999	マスター
13	20,480～40,959	闘神	27	1,400,000～1,799,999	バスターズ
14	40,960～65,534	極めし者	28	1,800,000	究極兵器

まんが／福岡県　勇魚さん

『バスターズ』で追加された新アイテム完全データ一挙公開!

今作に追加された新アイテムは武器や防具、アクセサリーなど全部で35種類。実に多彩な能力を秘めたアイテムがそろっているぞ。ここでは、それら新アイテムの完全データを掲載。特殊効果と、そのアイテムを獲得できるクエスト名、そしてそのアイテムを落とすモンスター名もバッチリフォローしているので、チェックしよう!

SWORD~剣~

◎クリスタルセイバー……WAT+77、WRS+40/特殊効果:25%の確率で相手のWDFを無視してダメージを与える/アングラの迷宮(ホワイトファング)

◎グレートシャムシャー……WAT+64/特殊効果:エルフ、ドワーフ装備可能/アングラの迷宮(ノーブルマミー)、さまよえる幽霊船(ブラッドスケルトン)

◎グレートソード……WAT+64/特殊効果:なし/さまよえる幽霊船(ブラッドスケルトン)、不幸の手紙(デュラハン)、アングラの迷宮(ノーブルマミー)

◎スピニングランサー……STR+16、AGL−10、WAT+75/特殊効果:ドワーフ装備可能/黒竜の島(ワイバーン)、アングラの迷宮(フレイムイフリート)

◎マルスブレード……WAT+77、WRS+15/特殊効果:HP1/4でインビニジブル発動/不幸の手紙(デュラハン)、アングラの迷宮(キングマミー)

◎ライトサーベル……WAT+71、WRS+40/特殊効果:エルフ装備可能/浮遊島(ワーウルフ)、アングラの迷宮(キングマミー)

MACE~メイス~

◎クリティカルメイス……CRT+20、WAT+41、WSP+14/特殊効果:攻撃時に5%の確率で即死の効果を与える/アングラの迷宮(キングマミー)

◎ストレッジハンマー……CRT+30、WAT+76/特殊効果:なし/汚された祭壇(マーブルガーゴイル)

DAGGER~短剣~

◎アサシンダガー……CRT+30、WAT+57/特殊効果:攻撃時に8%の確率で即死の効果を与える/アングラの迷宮(キングマミー)

◎スローイングナイフ……WAT+34/特殊効果:MP8消費でマジックミサイル発動/浮遊島(デスピー)

◎ダガーオブザグローリー……LUK+35、WAT+23/特殊効果:攻撃ヒット時に得られる経験値が4倍/浮遊島(ワーウルフ)

STAFF~杖~

◎ソーサラーズワンド……WAT+1、WDF−35、WSP−30、WRS−20/特殊効果:魔法の詠唱時間1/4、消費MP1/2/浮遊島(アークメイジ)

◎タイタンスタッフ……WAT+64、WRS+14/特殊効果:MP2消費でスロー発動/アングラの迷宮(デストロール、バジトーム)

ARROW~弓矢~

◎エレメンタルガンナー……WAT+50/特殊効果:攻撃時に10%の確率でブレイズ、L、ボルト、ブリザード、ペトリファクションの中の1つを発動/不幸の手紙(レッドドラゴン)

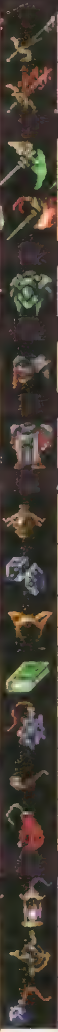
◎パラライズアロー……WAT+48/特殊効果:攻撃時に16%の確率で麻痺の効果を与える/不幸の手紙(リッチ)、アングラの迷宮(キングマミー)

ROD~ロッド~

◎ナースロッド……WAT+2/特殊効果:攻撃時に5%の確率でリザレクション発動/浮遊島(ワーウルフ)、アングラの迷宮(キングマミー)

◎フェロモンロッド……WAT+35/特殊効果:攻撃時に8%の確率でチャーム発動/アングラの迷宮(ゴブリンフライ)

◎ラグナロク……WAT+34/特殊効果:レベル256以上のとき攻撃時に2%の確率でフュージョン発動/浮遊島(ダークウィザード)、アングラの迷宮(イビルマスター)



S・SWORD~小剣~

◎ソートオブナイトメア……STR+3、MIN+5、WAT+47/特殊効果:攻撃時に10%の確率で混乱の効果を与える/不幸の手紙(リッチ)、浮遊島(ダークエルフ)

◎ディアボロスレイピア……WAT+4/特殊効果:倒した敵の数の2%WAT上昇(MAX250)/不幸の手紙(リッチ)、浮遊島(ダークエルフ)

AXE~斧~

◎アークフォース……STR+4、CON+2、WAT+38/特殊効果:攻撃時にMP8消費してスマッシュ発動、25%の確率でノックバック発動/黒竜の島(ワイアーム)

◎イフリートスラッシュ……MIN+4、WAT+78/特殊効果:攻撃時に10%でブレイズ、5%でファイアーボール、2%の確率でエクスプロージョン発動/不幸の手紙(イフリート)

ARMOR~鎧~

◎エレメンタルリフレクター……WDF+53、WRS+8、MDF+5、MRS+8/特殊効果:地、水、火、風属性ダメージ軽減/浮遊島(ヴァンパイアロード)

GUARD~ガード~

◎デモンガード……WDF+36、WRS+20、MDF+35、MRS+20/特殊効果:倒した敵の数の5%分DF上昇、2.5%分WRS、MRS上昇/さまよえる幽霊船(ブラットシャドウ)

ROBE~ローブ~

◎フィロソハーズローブ……WDF+41、MAT+20/特殊効果:魔法使用時にレベルの1/8分MAT、MDF上昇/浮遊島(ダークウィザード)

ACCESSORY~アクセサリー~

◎サードムーン……MAT+150/特殊効果:MP自動回復+10/アングラの迷宮(バジトーム)

◎ダイスオブフォーチュン……WDF−55、WRS+999、MDF−55、MRS+999/特殊効果:全ステータス異常無効化/アングラの迷宮(デスナイト)

◎ネコミミバンド……特殊効果:なし/不幸の手紙(ワータイガー)、浮遊島(ワータイガー)

◎フールズブック……特殊効果:装備すると魔法使用時にMPではなくHPを消費する/黒竜の島(フレアサラマンダー)、浮遊島(アークメイジ)

◎ミッシングパズル……INT+20、AGL+5/特殊効果:なし/浮遊島(ミッドナイトパンプキン)

◎メイシャムパイプ……特殊効果:MP自動回復+5

◎レプラコーンハンド……LUK+55/特殊効果:なし/浮遊島(ダークゴブリン)

ITEM~アイテム~

◎キュアランプ……使用効果:全員のステータスを回復/おじいさんの古時計(ポイズンシェイカー)、浮遊島(デスフラワー)、アングラの迷宮(ヴァンパイアバット)

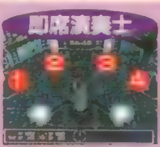
◎マジックタイマー……使用効果:エクステンドスペル発動、一定時間魔力上昇/汚された祭壇(マーブルガーゴイル)

◎ライフストーン……使用効果:パーティ全員のHPを90~110回復(20%の確率で破壊)/おじいさんの古時計(ポイズンシェイカー)、汚された祭壇(シェリーカー)

おまけ称号取得法!

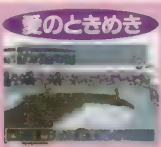
このゲームには、敵を倒した数で取得できる称号と、各クエストをクリアした時点で取得できる称号のほかに、ある特殊な条件で取得できる「おまけ称号」が存在する。ここでは、その取得条件を一挙紹介する。

即席演奏士



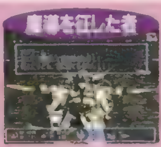
▲「浮遊島」のクリスタルの部屋で3121112 3131211213 12の順番でクリスタルを叩く。

愛のときめき



▲男女2人で「おじいさん~」のボスを倒し、写真の場所に女性キャラが先に入ると発生。

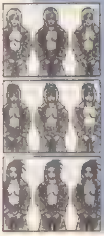
魔導を征した者



▲「アングラ~」をクリアしたあと再び「アングラ~」に行き、ボス・バジトームを倒す。

無謀者

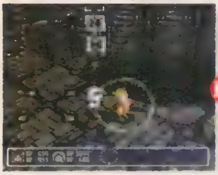
▲「さまよえる幽霊船」の4階層のダメージの床を、レビテートを使わずに越える。



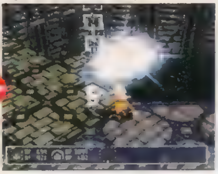
まんが/三重県 田中将司さん

コマンド詠唱に役に立つ！ 便利な魔法コマンドリストを大公開！

魔法の発動には◎ボタンを押すだけの「自動詠唱」と、コマンドを入力して発動させる「マニュアル詠唱」の2種類がある。この2つを比べるとマニュアル詠唱のほうが発動までの所用時間が圧倒的に短く、戦闘ではかなり便利。しかし、魔法のレベルが高くなるほどコマンドは複雑になっていくので、今回のコマンド表を活用しよう。



▲セレクトボタンを押しながらコマンドを確実に入力しよう。



▲入力後、セレクトボタンを離せば魔法が発動する。

コマンドの見方

表中の詠唱コマンドで、[ ]で囲んであるものはボタン同時押しとなります。コマンドを途中で間違えた場合は、セレクトボタンを押し直してもう一度初めから入力しよう。なお、エルフはレベル4までの魔法しか使うことができないので、注意しよう！

ウィザード&エルフ専用魔法

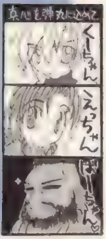
LV	名称	コマンド
1	ファイアーバレット	○△○
	スパークバレット	△□○
	ウォーターバレット	×△×
	ストーンバレット	□△□
	ストライキング	□×○
2	ライトボール	[○△]△○
	ダークウェイブ	[□×]□×
	スマッシュ	××△△
	マジックミサイル	△○×□
	エンチャントウェポン	○□×△
3	ブレイズ	○△○□□○
	ライトニングボルト	△□○△□△
	ブリザード	×△×□□×
	ポイズンクラウド	□△□×△○
	エクステンドスペル	□△○□×○
4	マジックレイ	△○×□×○△○
	シャイニング	[○△]△○△□△×△○
	ダークブレス	[□×]□×○△□○△○
	ディスペルマジック	□○△×□○△○
	ペトリファクション	□△×○○×△□
5	エクスプロージョン	○△○□□○△[△○]○
	サンダーボルト	△□○△□△○[△○]
	フリーズビースト	×△×□□×□[□×]○
	アースジャベリン	□△□×△□○×○
	デススペル	□×○△□×○△□○×△○
	テレポート	△×○□[□×][△○][□×△○]
6	カオスフレア	[□×]□×○△□○△□○×○
	メテオスマッシュ	×△□×△○×□○×□○△
	フュージョン	[○△]△○△□△×△×△△[△○]

プリースト専用魔法

LV	名称	コマンド
1	ターンアンデッド	×△△
	ヒーリング	△○○
	プロテクション	□○□
	レジスト	×○×
	ディテクトアライメント	□×○
2	リフレッシュ	△○○○×□△
	ディテクトエネミー	○×□
	アンチポイズン	△○○××○
	アンチパラライズ	△○○□□○
	アンチフィーブル	△○○△△○
	サニティー	△○○○○○
3	リストア	△○○○○△△○
	バリアー	○△□×○△□×○
	レジストフィールド	○×□△○×□△○
	ストーンフレッシュ	□○×△□○×△
	レクイエム	×△△△○×□
4	ホーリーワード	×△△[□×][△○]
	リムーブカース	△○○○△○[△○]□○△×
	リムーブサイレンス	△○○○×□[×□]□○△×
5	リジェネレイション	△○○○○△△○△○
	リザレクション	△○○□[△○][□×]○○
	エナジーリカバー	□×△○□×△○□×△○
6	リインカーネーション	△○×□[△○][×□][△○][×□][×□]
	コールエンジェル	△○□△○×□○×□△○

フェアリー専用魔法

LV	名称	コマンド
1	スリープ	□□○○
	スロー	□○××
	ヘイスト	□○△△
2	エンチャントファイアー	×△○×△
	エンチャントアース	×△□×△
	エンチャントウインド	×△△×△
	エンチャントウォーター	×△××△
3	チャーム	□□△○×□
	サイレンス	××□△○×
4	シールド	×○△△○×○
	マジックシェル	△□××□△○
	レビテート	□○××△△△△
5	ヘビースロー	□○××□△○×
	クイック	□○△△□△○×
	インビジブル	×△×△×□△×○△
	アンチサークル	□△○×□△○×□○
6	サモンファイアー	[□×][○△]○○○○○○○○
	サモンアース	[□×][○△]□□□□□□□○
	サモンウインド	[□×][○△]△△△△△△△○
	サモンウォーター	[□×][○△]×××××××○

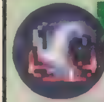


まんが／茨城県　深野樹里さん

究極のLV6魔法(禁呪)が記された場所を紹介!!

魔法使いキャラを育てている人なら、誰もが知りたいと思われる究極の魔法、禁呪。ここではそんな禁呪の修得できる場所を一挙に公開する。なお、禁呪を修得するにはそれぞれ一定のINT値が必要になるので注意しよう。INT値が足りなかった場合はあきらめてレベルを上げてから再挑戦しよう。

カオスフレア



修得クエスト[黒竜の島]

[ウィザード]冥界から竜を召喚する。消費MP96（時間調節可能）／必要INT240以上。

「黒竜の島」のボス部屋の奥に細い通路があり、その先にある部屋の壁に禁呪が記された石盤が埋め込まれている。ただし、このシナリオのボスを倒していることが必須条件となるので、注意しよう。

リインカーネーション

修得クエスト[アングラの迷宮]

[プリースト]死亡した仲間を生き返らせる。消費MP100　必要INT190以上。

この禁呪は「アングラの迷宮」で手に入れることができる。ウィザードの禁呪、フュージョンと同じように部屋の壁に設置されているので、訪れた部屋をくまなく見回して見逃さないようにしよう。

メテオスマッシュ

修得クエスト[浮遊島]

[ウィザード]天空から流星を降らせて攻撃する。消費MP82　必要INT220以上。

この禁呪が記された石盤があるのは、「浮遊島」。それも、ボスのダークウィザードの部屋だ。1本の支柱の裏に隠れるように記されているので、ダークウィザードを倒してからよく探して手に入れよう。

コールエンジェル

修得クエスト[おじいさんの古時計]

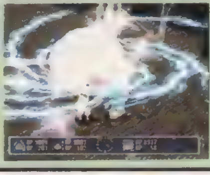
[プリースト]悪魔や不死の敵を滅ぼす天使を召喚。消費MP108（時間調節可能）／必要INT210以上。

「おじいさんの古時計」のシナリオを始めて、酒場にいる凄腕ファイターに話しかけよう。すると、彼は手に持った石盤を見せてくれるぞ。これをプリーストが読めばこの禁呪を修得することができるのだ。

フュージョン

修得クエスト[アングラの迷宮]

[ウィザード]小規模の核融合を引き起こす。消費MP100（時間調節可能）／必要INT210以上。



この禁呪が記された石盤があるのは、ダンジョン内が変化する「アングラの迷宮」。しかし、このダンジョンはマップの構造がランダムなので、石盤がある場所に行けるかどうかはキミの運しだい。根気よく探そう！

サモンエレメンタル

修得クエスト[汚された祭壇]

[フェアリー]地水火風の精霊球で攻撃する。消費MP50（時間調節可能）／必要INT160以上。

「汚された祭壇」の教会の第2階層の地下道。宝箱が置かれている場所の近くの壁に石盤が埋め込まれている。階層全体が暗く、意外と見逃しがちなので細心の注意を払って探すことが大切だ。

知って得する『バスターズ』ウラワザ情報

◉ドンドン増やせるアイテム増殖法

アイテムの増やし方。まず、増やしたいアイテムを持っているキャラAが、そのアイテムをキャラBに渡す。そして、アイテムを渡されたキャラBのみセーブして、リセットを押し再スタートする。以上を繰り返せばアイテムを簡単に増やすことができる。

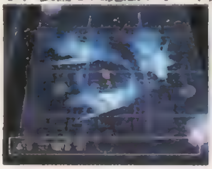
◀増やしたいアイテムをすべて渡す。

▲アイテムを渡されたキャラだけセーブしてリセット。

◀繰り返せばアイテムはどんどん増える。

◉2つの魔法を同時に操る!!

まず「ポイズンクラウド」、「ダークブレス」、「ディスペルマジック」、「フリーズビースト」のどれかを発動中（○ボタンを押したまま）スタートボタンを押す。次に、上の4つの魔法のうちどれかを装備（オート詠唱の準備）して、スタートボタンを押した直後に○ボタンを押しっぱなしにすると、最初に発動していた魔法は持続したまま、装備した魔法がオート詠唱で発動を始める。



▲魔法発動中に詠唱リングが出現すれば成功だ。

▲繰り返せば2つ以上の魔法を発動させることもできる。

まんが／鳥取県　ごちそうさん

Astro nōka アストロノーカ

●発売日／98年8月27日●価格／¥6,800
●メーカー／エニックス
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)

© MuuMuu CO.,LTD.・SYSTEM SACOM Corp.・ENIX 1998

すべての宇宙農家に贈るパーフェクトデータ集

アストロネットという親切な機能があるので、大抵のことは迷わずにプレイできるだろう。しかし、それだけではわからないことも数多くある。そこで、宇宙農家たち必携のお役立ちデータをまとめてお贈りしよう。野菜や交配に関する「農作業」と、バブーやトラップについての「バブー退治」の2つに大きく分けて解説するぞ。

農作業 よりよい野菜作りを目指そう

◉交配マシン

テンガロン村にいるご隠居から交配マシンを譲ってもらうことが、農業の幅を広げる第1歩。このとき3回値切れば、格安で買うことができるぞ。また交配マシンの改造は、テンガロン村のメガネの若者とパンタロン町のコールテン研究所に頼むと行える。交配マシンの性能をアップさせると、突然変異確率の上昇、クズ野菜作成確率の低下、強化種の作成可能といった効果を得られるようになるのだ。

入手方法

アイテム名	価格	条件
交配マシン	300Z	1月12日のアストロネットで「交配マシン譲ります」のメールを見て、日曜日にテンガロン村のご隠居と話す
風船サービス装置	100Z	2月21日の新人コンクールで優勝したあと、ご隠居に話しかける

改造

段階	費用	場所
おんぼろ→2号	3000Z	テンガロン村
2号→3号	10000Z	パンタロン町
3号→4号	30000Z	パンタロン町
4号→5号	50000Z	パンタロン町

◉ピート君のバージョンアップ

テンガロン村とソンブレロ市の農業ロボット協会では、ピート君の性能が上がるバージョンアップキットを買うことができる。バージョンアップしていけば、双眼鏡の分析能力と交配の予測精度が上がるぞ。またLV3のピート・サードになると、交配早見表が見られるようになるのだ。

段階	費用	場所
LV1→LV2(ピート・セカンド)	3000Z	テンガロン村、ソンブレロ市
LV2→LV3(ピート・サード)	7000Z	テンガロン村、ソンブレロ市
LV3→LV4(スーパー・ピート)	10000Z	ソンブレロ市
LV4→LV5(ファイナル・ピート)	15000Z	ソンブレロ市

◉畑の開墾

パンタロン町とソンブレロ市の宇宙農協に行くと、畑の数を増やすことができる。畑を増やせば効率よく野菜を育てることができるので、お金が貯まったら早めに開墾するといいだろう。畑は4つまで増やすことができるぞ。

段階	費用	場所
2つめ	10000Z	パンタロン町、ソンブレロ市
3つめ	30000Z	パンタロン町、ソンブレロ市
4つめ	50000Z	パンタロン町、ソンブレロ市

◉旅の料理人のリクエスト

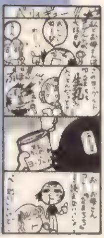
テンガロン村にいる旅の料理人は、究極のメニューを作るための材料を探している。彼が求める野菜を作って持って行けば、高値で買い取ってくれるぞ。どの野菜も期限はないので、合間を見つけて作ってあげよう。

	リクエストの野菜	報酬
1	面白模様のイモ球	1200Z
2	やや軽のうきうきパセリ	2000Z
3	固いドームメロン	3000Z
4	催眠模様の真空ワカメ	4000Z

属性名称一覧表

野菜の属性名称によって、交配時に属性値がどう変動するのかが事前に判断できるぞ。

レベル	属性値	大きさ	重さ	模様	栄養	糖度	食感
Final	300	究極巨大	銀河一重量	至高の模様	奇跡の秘薬	天上甘味	宇宙一食感
8	261〜299	恒星サイズ	天下一重量	伝説の模様	死者復活	最高甘味	天使の食感
7	231〜260	惑星サイズ	星より重い	神秘の模様	不老長寿	幸福甘味	至福の食感
6	201〜230	山のような	超ヘビー級	勇者の模様	万病治癒	あまあまあま	大吉食感
Great	200	家ほどもある	ゾウより重い	希少模様	体力全快	極上甘味	感涙食感
5	161〜199	大巨人	持ち運び不可	アートな模様	精力増強	うっとり甘味	ほんわか食感
4	131〜160	ジャイアント	ヘビー級	ふしぎ模様	滋養強壮	上質甘味	舌でとろける
3	101〜130	超ビッグ	ライトヘビー	珍奇模様	解毒作用	あまあま	ふんわり
GOOD	100	ビッグ	ずっしり	爆笑模様	健康になる	甘味	まろやか
2	71〜99	大きい	重たい	ゆかいな模様	栄養たっぷり	それなり甘い	サクサク
1	41〜70	やや大	やや重	面白模様	ビタミン豊富	やや甘	歯ざわりOK
0	40	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態	初期状態
−1	1〜39	やや小	やや軽	変な模様	栄養不足	甘くない	やや固い
Bad	0	スモール	軽量	不吉模様	栄養なし	やや辛	固い
−2	−30〜-1	超スモール	スカスカ	人面模様	なんとか食用	ピリッと辛い	バリバリ
−3	−60〜-31	豆粒ほどの	かるがる	催眠模様	体に悪い	中辛	ガチガチ
−4	−99〜-61	極小	ストロー級	呪いの模様	体がしびれる	口内火事	歯が欠ける
Devil	−100	ミクロ	超軽量	凶悪模様	毒薬原料	激辛	ほとんど岩石
−5	−130〜-101	目に見えない	ほとんど空気	血まみれ模様	デンジャラス	大激辛	鋼鉄硬度
−6	−160〜-131	分子レベル	空気より軽い	怨霊の模様	呪いの猛毒	どとうの激辛	超硬度
−7	−199〜-161	原子レベル	ほとんど水素	悪魔の模様	即死注意	口内破壊	破壊不能
The End	−200	究極極小	宇宙最軽量	死神模様	地獄へ直行	死に至る辛さ	完全剛体



まんが／北海道　暮新さん

◉交配早見表で新種作りを効率良く

▲交配を繰り返していけば、工夫しだいでどんな野菜でも作ることができるはずだ。

野菜は3つの科に分類されていて、それぞれ宇宙メンデル数という数値を持っている。できあがる新種を調べるには、まず掛け合わせる2つの種の科を見て、右のメンデルの法則①を基に新種の科を導き出そう。そしてメンデルの法則②に従って、その2つの種のメンデル数を足し、その合計と同じメンデル数の野菜をさっき出した科から探すのだ。例えば、「シマイモ(2)+星カブ(4)」という掛け合わせの場合は、どちらもB科なので腰かけレンコン(6)ができるという具合だ。

(注：カッコ内の数値はメンデル数です)

メンデルの法則①

A科+A科=A科　B科+C科=A科
B科+B科=B科　A科+C科=B科
C科+C科=C科　A科+B科=C科

メンデルの法則②

種1のメンデル数+種2のメンデル数
=新種のメンデル数

種の交配早見表

メンデル	A科	B科	C科
2	×	シマイモ	×
4	×	星カブ	×
5	×	×	トマトニアン
6	×	腰かけレンコン	×
7	穴ほうれん草	×	×
8	×	コスモニンジン	×
9	ニラクラウン	×	電灯キューリ
10	×	タマネキホム	×
11	透明キャベツ	×	土星ナス
12	×	イモ球	×
13	ウキウキパセリ	×	トームメロン
14	×	コホウ玉	ひよこレモン
15	カラフラボール	×	ローソクコーン
30	×	火星カホチャ	×
45	宇宙マメ	×	砲丸ピーチ
60	ホタル唐辛子	×	イチコフトウ
90	真空ワカメ	トケカーリック	光速パイン
120	×	カフトタケノコ	×
150	月面コンブ	×	スイカタワー
300	×	冥王マツタケ	×
450	チンゲンツリー	×	銀河ドリアン
600	妖精ピーマン	貴婦人	×
1050	水晶ハーブ	×	×
1650	×	×	アストロキング

形状	風味	匂い	音色
神秘の形状	伝説風味	癒しの芳香	天上の調べ
国宝形状	うまうまうま	天国芳香	高貴音楽
感動的な形	魅惑の風味	神秘芳香	天使の歌声
魅惑の形状	トレビアーン	超芳香	ハーモニー
希少形状	うまうま	幸福芳香	感動音楽
アートな形	絶妙かくし味	うっとり芳香	野菜ブルース
ふしぎな形	デリシャス	清涼芳香	風鈴兼用
きれいな形	ほのかな滋味	落ちつく香り	草笛吹き
珍しい形	うま味	芳香	快適リズム
陽気な形	良好風味	よい香り	ドラマー
面白形状	まあまあ	かすかな香り	かすかな音
初期状態	初期状態	初期状態	初期状態
おかしな形	いまいち風味	気になる匂い	気になる音
崩れ形状	味なし	悪い匂い	不協和音
いやな形	いやな後味	子犬の匂い	歯ぎしり
みにくい形	金属の味	刺激臭	誰かの悪口
ふきみな形	トリハダ風味	鼻曲がり臭	親父の小言
危険形状	悪寒風味	大悪臭	迷惑騒音
ヤバい形	雑巾風味	腐敗臭	工事現場
恐怖形状	気絶の風味	危険な悪臭	夫婦喧嘩
狂気の形	殺人風味	失神悪臭	絶叫悲鳴
魔神形状	破滅の風味	悪夢の匂い	究極ノイズ

◉遺伝子情報と属性値のしくみ

交配で重要な要素なのが、丸と点が横に8つ並んでいる種の遺伝情報。初期状態の種は1、4、6が丸になっていて、属性値が40になっている。交配で丸の数を増やせば属性値は上がり、逆に点を増やせば属性値は下がる。全部が丸(または点)になると、その属性値が固定値になるぞ。この固定化こそが、ワンランク上(下)の野菜へのステップアップなのだ。

1	2	3	4	5	6	7	8	◀番号
○	○	○	○	○	○	○	○	◀遺伝情報
20	8	3	15	30	5	12	7	◀属性値

◉属性値の限界

それぞれの野菜は、メンデル数によって限界値が設定されている。メンデル数が60以下の野菜は、Great(秘宝)またはDevil(恐怖)まで、メンデル数90以上はFinal(最終)またはThe End(破滅)まで改良することが可能だ。しかも、1つの野菜に最大10個の属性を付けることもできるぞ。

野菜の総合ランク

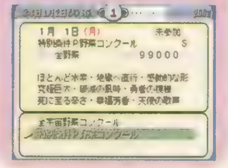
ランク	合計属性値
最終	+3000
奇跡	+2701〜+2999
偉大	+2301〜+2700
超絶	+2001〜+2300
秘法	+1801〜+2000
名品	+1601〜+1800
珠玉	+1451〜+1600
高貴	+1301〜+1450
特上	+1151〜+1300
一流	+1001〜+1150
A級	+901〜+1000
名産	+801〜+900
高級	+701〜+800
優等	+601〜+700
良質	+501〜+600
平凡	+351〜+500
C級	+201〜+350
不良	+51〜+200
ゴミ	−99〜+50
悪質	−100〜−249
危険	−250〜−399
流血	−400〜−599
悪夢	−600〜−799
禁断	−800〜−999
恐怖	−1000〜−1299
悪夢	−1300〜−1699
死神	−1700〜−1999
破滅	−2000

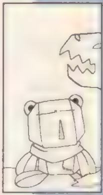
強化種の作り方

属性限界値に達した種は固定化が起こらないため、さらに交配にかけると、その野菜固有の属性値が遺伝子1つ分ダウンしてしまう。これを再び限界値に戻すのは失敗も多いぞ。そんなときは交配に強化種を使うのが確実。Good以上かDevil以下の種と、同じ種類の種(初期状態でも可)を掛け合わせることで、その野菜固有の属性の強化種を作ることができるのだ。

P野菜に挑戦

種の情報画面の右上に表示されているPのマークは、「ピュア」の頭文字を表していて、強化種に使った属性操作をしていない野菜を意味している。中身は普通の野菜と何ら変わりがないので、普段は気にしなくていいものだ。実はこのPマークは、エンディングを迎えた後に参加できる「特別条件P野菜」コンクールに関係があるのだ。





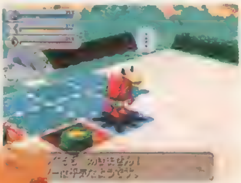
まんが／神奈川県　仲十泉さん

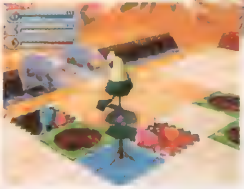
Astro nōka　アストロノーカ

バブー退治 トラップバトルの傾向と対策

◉バブーの進化の法則性

バブーの基本的な行動パターンはまったく設定されていない。彼らはプレイヤーが仕掛けたトラップ配置によって、身体能力、回避の思考、好き嫌いの感情を変化させていく。この進化はプレイ状況によって異なるため、これといった攻略法はないのだ。とはいっても、同じトラップ配置ばかり続けていると、確実にそのトラップに対して強くなってしまうぞ。そのため、バブーの成長が1つに集中しないよう、なるべくいろいろなトラップの組み合わせで対処しよう。特に、違う行動をするバブーが出現したら要注意だ。



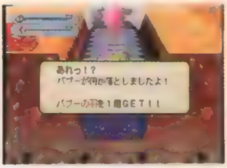


▲同じ効果のトラップを使い続けると、それが効かないような体に進化していくのだ。

◀嫌いになったトラップに対しては、迂回する行動をとるようになるぞ。

◉高い芸術点を狙おう

バブー撃退時にバブーの羽という貴重なアイテムが手に入ることがある。このバブーの羽を確実に入手する方法はないが、トラップバトルでの芸術点が高いと比較的入手しやすいのだ。捕獲する、川流しする、多くのトラップに引っかける、スタミナをなくさせる、などに成功すると芸術点は高くなる。中でも捕獲と川流しは、バブーの羽の入手確率が高いぞ。



▶川流しに成功すれば、あとは運を天にまかせるのみ。

◉芸術点と野菜の出来の関係

トラップバトルの芸術点は、野菜の状態にも関係がある。種を植えてから収穫するまでの期間の、芸術点の平均がその野菜の状態を表すのだ。野菜の状態がいいと高く売れるし、コンクールでの点数も高くなるぞ。芸術点の平均に対応した野菜の状態は右の通りだ。ちなみに、バブーが来ない日は0点として記録される。

0～150	ふつう
151～200	よい
201～300	とてもよい
301以上	すばらしい

双眼鏡のコメントでわかるバブーの強さ

双眼鏡コマンドを実行したときのメッセージは、ピート君によるバブーの解説だ。コメントは最大3行あり、1行目はバブーの短所、2行目には長所(羽が生えている場合はここで説明される)、そして3行目に補足が表示されるのだ。ピート君のコメントを見れば、バブーのだいたいの特徴がわかるぞ。

腕力

LV	ピート君のコメント
1	まったく腕力がないようです。
2	腕力はほとんど問題外ですね。
3	やや腕力不足のようです。
4	腕力はごく平均的ですね。
5	腕力はやや強い程度ですね。
6	腕の力はかなりのものです。
7	すさまじい腕力の持ち主です。
8	すべてを壊す最強の腕の持ち主です。

脚力

LV	ピート君のコメント
1	キック力はまったくありませんね。
2	足の弱さが欠点のようですね。
3	ややキック力が不足のようです。
4	キック力は標準的ですね。
5	キック力はやや強い程度です。
6	かなり足が強いバブーです。
7	馬なみのキック力ですね!
8	伝説に残るキックの帝王ですよ。

ジャンプ力

LV	ピート君のコメント
1	ほとんどジャンプできませんね。
2	ジャンプ能力がかなり低いですね。
3	ジャンプ力はやや低いようです。
4	ジャンプ力は平均的ですね。
5	そこそこジャンプ力がありますね。
6	かなりのジャンプ力ですよ。
7	見事なジャンプ力には要注意です。
8	バブー離れしたジャンプ力です。

かじる力

LV	ピート君のコメント
1	アゴの未発達が目立ちますね。
2	かじる力に問題がありますね。
3	かじる力はやや弱いようです。
4	かじる力は標準的です。
5	かじる力はそこそこありますね。
6	アゴはかなり強いようです。
7	すさまじいアゴを持っています。
8	最強のアゴを持つバブーです!

体重

LV	ピート君のコメント
1	ものすごく軽いバブーですよ!
2	軽量級のバブーですね。
3	どちらかというと軽いバブーです。
4	体重はごく平均的です。
5	どちらかというと重いバブーです。
6	かなり重量級のバブーです。
7	ものすごく重たいバブーです。
8	鉛のように重い、最重量バブーです!

スタミナ

LV	ピート君のコメント
1	全然スタミナがありません。楽勝です。
2	スタミナがかなり低いようです。
3	スタミナにやや問題があるようです。
4	スタミナはごく一般的レベルです。
5	スタミナはそれなりにありますよ。
6	かなりスタミナのあるバブーです。
7	豊富なスタミナを持っていますよ。
8	底なしのスタミナを持っています!

やる気

LV	ピート君のコメント
1	ものすごくあきっぽいバブーです。
2	淡泊なので、帰りやすいバブーです。
3	粘り強さにやや欠けるようです。
4	淡泊でも粘り強くもありません。
5	どちらかというと粘り強いバブーです。
6	粘り強さはかなりのものですね。
7	あきらめることを知らないバブーです!
8	バブー史に残る粘り強さです!

羽が生えている場合

LV	ピート君のコメント
1	羽を持っているので飛べるようです!

※羽についてのコメントは有無を表す1つのみです。

◀ピート君をバージョンアップさせていけば、コメント数が増えるぞ。

まんが/新潟県 うんすえさん

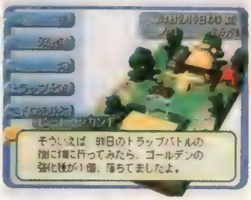
◉バブーの羽を入手するには?

トラップバトル以外での、バブーの羽入手方法は２つある。１つは、パンタロン町にいるマニアな老人のリクエストに応えること。彼の野菜の好みはかなりマニアックで、２つの要素を満たした特定の野菜を求めてくるのだ。作るのが大変なだけに、その報酬はとても魅力的。しかも旅の料理人同様、野菜を持って行く期限はないぞ。そしてもう１つは、ソンブレロ市にいる怪しい男から購入することだ。しかし、羽10枚で10000zとと ても高額な交換レートになっている。こちらは高い値段で売れる野菜が作れるようになってから実行できる方法だろう。こういう手段もあるということは頭に入れておこう。

	リクエストの野菜	バブーの羽
1	カチカチ(食感)あまあま(糖度)の火星カボチャ	10枚
2	うっとり芳香(匂い)体がしびれる(栄養)トゲガーリック	20枚
3	ヤバイ形(形状)野菜ブルース(音色)チンゲンツリー	30枚
4	親父の小言(音色)スカスカ(重さ)妖精ピーマン	50枚

◉レアアイテムをゲットせよ!!

バブーが野菜を食べた後、まれにゴールデン強化種を落とすことがあるのだ。ゴールデン強化種とは、めったにお目にかかれない超稀少アイテム。これを交配に使うと、品質は変わらないが「ゴールデン」と名の付く金色の野菜を作ることができるぞ。さらに、この野菜をコンクールに出展すると、＋200のボーナス点を得ることができるのだ。また、ゴールデンの野菜をパンタロン町の若い娘にあげると、お礼にゴールデン強化種を３つもらうことができる。バブーに野菜を食べさせて、運良くゴールデン強化種を入手することができたら、まずはこの若い娘にゴールデンの野菜をあげて種を増やすのが賢明だ。そして、「全宇宙野菜」コンクールなど、イザというときこそ活用してみるといいだろう。

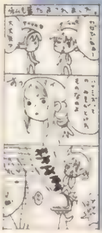


▶バブーに野菜を食べられても、たまにイイことがあるのだ。ゴールデン強化種の入手方法はこれしかないぞ。

トラップ一覧表

トラップバトルを勝ち抜くために大切なことは、トラップの特徴を把握しバブーに与える影響を熟知することだ。下の一覧表をトラップバトルに役立てていこう

トラップ名	価格	タイプ	耐久力	効果	入手場所・発売時期	バブーの進化の可能性
浅底落とし穴	80	消耗品	65	捕獲、スタミナ減	ペドロの店(1年目2月8日〜)	体重が軽くなる、ジャンプ力が上がる、羽が生える
深底落とし穴	300	消耗品	100	捕獲、スタミナ減	ソンブレロ市・トラップ屋	
地獄落とし穴	1000	消耗品	150	捕獲、スタミナ減	ペドロの店(3年目 月1日〜)	
フタつき落とし穴	羽１枚	消耗品	150	捕獲、スタミナ減	パンタロン町・ふとん屋	
深底フタつき落とし穴	3000	消耗品	150	捕獲、スタミナ減	ペドロの店(3年目 月1日〜)	
ただの塀	1500	常に起動	65	障害物	ペドロの店(1年目5月1日〜)	パンチ力・キック力・ジャンプ力・押す力などが上昇
高い塀	3000	常に起動	100	障害物	ソンブレロ市・トラップ屋	
鉄製の塀	6000	常に起動	150	障害物	ペドロの店(3年目 月1日〜)	
ワンダフルな塀	40000	常に起動	200	障害物	ソンブレロ市・裏の店	
２マス扇風機	600	正面起動	100	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(1年目2月1日〜)	体重が重くなる、風に対する抵抗力が上昇
高級２マス扇風機	3000	正面起動	200	強制移動、スタミナ減	パンタロン町・トラップ屋	
３マス扇風機	5000	正面起動	150	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(2年目1月1日〜)	
高級３マス扇風機	10000	正面起動	200	強制移動、スタミナ減	ソンブレロ市・トラップ屋	
ジャンプ台	100	上起動	100	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(1年目1月８日〜)	体重が重くなる、ジャンプに対する抵抗力が上昇
強力ジャンプ台	1800	上起動	100	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(1年目4月1日〜)	
桂馬ジャンプ台(ＬＲ)	700	上起動	150	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(1年目2月22日〜)	
強力桂馬ジャンプ台(ＬＲ)	5000	上起動	150	強制移動、スタミナ減	ペドロの店(2年目4月1日〜)	
ぐるぐる台Ｒ	120	上起動	65	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目1月８日〜)	体重が重くなる、回転に対する抵抗力が上昇
ぐるぐる台Ｌ	120	上起動	65	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目1月８日〜)	
ぐるぐる台Ｕ	500	上起動	65	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目3月1日〜)	
ハイパーぐるぐる台Ｒ	1200	上起動	120	コース変更、スタミナ減	パンタロン町・トラップ屋	
ハイパーぐるぐる台Ｌ	1200	上起動	120	コース変更、スタミナ減	パンタロン町・トラップ屋	
冷水ぶっかけ装置	1500	接触起動	200	スタミナ減、やる気減	ペドロの店(1年目2月15日〜)	パンチ力・キック力・押す力・かじる力などが上昇
超冷水ぶっかけ装置	10000	接触起動	250	スタミナ減、やる気減	ペドロの店(2年目5月1日〜)	
パンチングマシン	6000	接触起動	200	スタミナ減	パンタロン町・トラップ屋	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇、打たれ強くなる
必殺パンチングマシン	30000	接触起動	250	スタミナ減	ソンブレロ市・トラップ屋	
ビリビリマシン	5000	接触起動	200	スタミナ減、腕力・脚力低下	パンタロン町・トラップ屋	パンチ力・キック力・押す力・かじる力・電気の耐性が上昇
特別ビリビリマシン	20000	接触起動	250	スタミナ減	ソンブレロ市・トラップ屋	
風船サービス装置	羽15枚	正面起動	200	一時的に体重を軽くする	パンタロン町・ふとん屋	風船がくっつかなくなる
米俵サービス装置	羽20枚	正面起動	200	一時的に体重を重くする	パンタロン町・ふとん屋	米俵が乗らなくなる
おめでとう装置	羽25枚	正面起動	200	警戒心を失わせる、スタミナ増	パンタロン町・ふとん屋	冷静になる、脚力が退化する
基本エサ	100	常に起動	65	コース変更	ペドロの店(1年目2月22日〜)	見破るようになる
良質エサ	500	常に起動	100	コース変更	ペドロの店(1年目3月15日〜)	
強力エサ	800	常に起動	150	コース変更	ペドロの店(2年目2月1日〜)	
究極エサ	1600	常に起動	200	コース変更	ペドロの店(3年目1月1日〜)	
ピートのカカシ	1000	常に起動	100	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目1月８日〜)	
ホラーなカカシ	3000	常に起動	150	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(1年目6月1日〜)	
危険なサイレン	10000	常に起動	200	コース変更、スタミナ減	ペドロの店(2年目6月1日〜)	音に対する耐性が上がる
捕獲のカゴ	羽2枚	消耗品	150	捕獲	パンタロン町・ふとん屋	パンチ力・キック力・押す力・かじる力が上昇
アストロボンベ	900	消耗品	200	捕獲	ペドロの店(3年目2月1日〜)	
大型オリ	6000	消耗品	250	捕獲	ソンブレロ市・裏の店	
とりもち	50	消耗品	65	時間稼ぎ	ペドロの店(1年目1月15日〜)	脚力が上昇する、体重が軽くなる、羽が生える
マジックハンド	1000	消耗品	200	時間稼ぎ	ペドロの店(2年目3月1日〜)	
怪光線マシン	羽100枚	下起動	200	抵抗力低下、スタミナ増	パンタロン町・ふとん屋	光線に対する耐性が上がる



まんが／岩手県 達珠さん

お嬢様特急

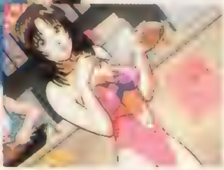
●発売日／98年7月30日●価格／¥6,800(CD2枚組)
●メーカー／メディアワークス
●ジャンル／恋愛AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス

13+5人全ヒロインハッピーエンドへの道!

超特急ヴェガに乗り、北海道の稚内駅から九州の夢の崎駅まで旅をしながら、各停車駅で知り合う女の子たちと数々のステキな思い出を残していく、新感覚のトラベルAVG『お嬢様特急』。このゲームでは、停車駅で乗車してくるメインキャラの13人に加え、ヴェガの乗務員である5人の女の子も恋愛のターゲットにすることが可能。そこで全ての女の子とハッピーエンドを迎えるために、各キャラの重要イベントを表にまとめてみた。また、イベントの流れも解説。これでみんなとハッピーエンドだ。

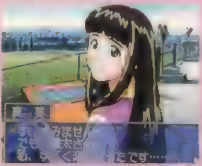
▼イベントは、ストーリーに沿ったメインのもの以外にも多数用意。



▲各女の子それぞれに、よく出現する車両があるのでお目当ての女の子に出会った車両は覚えておくようにしよう。

桜井真美

ヴェガに乗車して、最初に「車内を見てまわる」を選ぶと客車で真美に出会える。初デートは、札幌の羊ヶ丘展望台。札幌に到着した時点で彼女の部屋を訪れ約束しておこう。札幌～仙台での絵の具イベントは彼女とのエンディングを目指すなら必ず一緒に行くこと。デートは青森で竜飛崎、仙台で山寺などがある。また、東京駅で絵のモデルを頼まれたときは「ごめん～」で携帯電話の番号を教えてもらえるぞ。そして、最後は広島で再登場の真美に「OK～」で完璧。

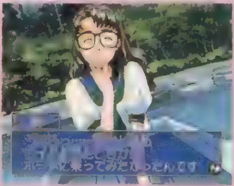


▲彼女が絵を描けるように協力するような選択がマル。

区間	時間	発生場所	イベント内容
稚内～青森	昼	全客車	泣いてる彼女
稚内～青森	全時間帯	展望車	スケッチブック
札幌～仙台	全時間帯	全客車	無くなった絵の具
青森または仙台	昼	新町通りまたは定禅寺通り	画材屋へ
仙台～東京	朝	全客車	絵のモデル
仙台～東京	朝	全客車	2人の肖像画
仙台～東京	朝	真美の個室	困惑する真美
東京	昼	東京駅	東京の街
広島	夕方	広島駅	描き上がった絵
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

松浦愛

愛とは青森駅で出会えるのだが、その後、車内でもう1度出会わないと続くイベントは発生しない。彼女がよく現れるのは売店と客車①なのでマメに足を運ぶようにしよう。初デートは仙台の青葉城址。もちろん、こちらから彼女を誘いに行こう。デートは東京の吉祥寺、松本の上高地など。選択は彼女の悲観的な態度を励ましてあげるものをそのつど選んでいけばOK。また、表の通りイベントは比較的多いが発生区間が長めなので、1つずつ確実にこなしていくようにしよう。東京以降は、観光地以外でも一緒にいること。



▲彼女の不運を幸運に変えるようなプラス思考の選択を心がけよう。

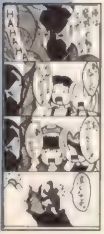
区間	時間	発生場所	イベント内容
青森	夜	自室	ハプニング娘の乗車
青森～仙台	夜	全車両	彼女の名前は!?
青森～東京	夜	展望車	停電と星空
青森～東京	朝・昼・夕方	全客車	車内一周
青森～東京	朝・昼・夕方	全客車	雨上がりの虹
仙台～東京	朝	売店	シャワーでビックリ!
仙台～東京	朝	寝台車	風邪ひき愛ちゃん
東京	昼	寝台車	吉祥寺でデート
東京～松本	昼	全客車	旅の目的は?
金沢～名古屋	夜	全客車	またもや不運が……
名古屋	朝	愛の個室	無言の返事
名古屋	朝	名古屋港	愛の笑顔
名古屋	朝	自室	再会の約束
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

伊東小麦

小麦は、いつもエレナと行動を共にしている。デートでも2人一緒の場合が多く、ちゃんと意識して攻略しないと、どっちつかずになってしまうぞ。デートは東京の中華街、松本の浅間温泉、金沢の片町、京都の太秦映画村の4カ所。金沢の片町では、小麦の様子を見に行き「かわりに俺が～」を。続く名古屋の地下街で、「特に決めていない～」から「小麦」を選択。これで大阪駅に到着してすぐに彼女にアメリカ村へ誘われるのだ。

▲エレナがいないときがアプローチのチャンス!

区間	時間	発生場所	イベント内容
仙台	朝・昼	定禅寺通り	2人との出会い
仙台～東京	全時間帯	全車両	500円をおねだり
仙台～松本	全時間帯	エレナの個室	手作りの壁新聞
仙台～松本	全時間帯	展望車	1人で壁新聞作り
金沢	昼	片町	愛のアルバイト
金沢～名古屋	夜	全客車	落としたお金
名古屋	昼	地下街	デートできしめん
大阪	夕方	アメリカ村	エレナからの手紙
大阪	夜	大阪駅	エレナとの別れ
大阪	昼	全車両	新しい夢
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話



まんが／岡山県 月太見陽さん

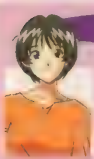
七尾つばさ

兄の結婚式に出席するために東京へ行くつばさに出会えるのは札幌。最初のデートは青森の新町通りでのねぶた祭り。その後は、車内で一緒に食事をしたり、仙台の塩釜魚市場で再びデートができる。水戸駅では、叔父の家に立ち寄るので一緒に降りてほしいとお願いされる。もちろん返事はOK！　東京で結婚式に出席すると、ここで下車予定の彼女が、主人公を追って再びヴェガに乗車。会話中の選択で引っかかることはないので、娯楽車、客車③へ重点的に移動して会う回数を稼ごう。彼女の下車後も浮気はしないように。

▲恋に恋する年頃のつばさ。子ども扱いは厳禁なのです

区間	時間	発生場所	イベント内容
札幌	朝	札幌駅	久々の再会
札幌～仙台	全時間帯	全車両	兄の結婚に困惑
青森～仙台	夜	全車両	ディナーのお誘い
青森～仙台	夜	食堂車	楽しいディナー
青森～水戸	朝・夜	展望車	恋への疑問
水戸	朝	全車両	2人揃って水戸駅で下車
東京	朝	教会	勝の結婚式
東京	昼	東京駅	ヴェガに再乗車
金沢	夜	全車両	デートを満喫
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

山口星奈

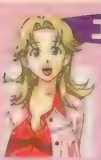


ヴェガが稚内を出発する際の選択で、「個室を～」選択すると彼女と出会える。最初のデートは、札幌のTV塔。札幌到着と同時に彼女の個室へ誘いに行こう。その後、車内でのポテトチップスのイベントでは「ポテチでも～」を選択。仙台～東京でのキスは「いいよ～」、この状態で横浜の教会へ一緒に行き約束をかわす。さらに、東京～松本の娯楽車では再び悩み始めた星奈に対して「よくない」を選び、彼女を説得しよう。乗車区間は長いが、イベントの半数ちかくが仙台～東京に集中している短期決戦タイプだ。

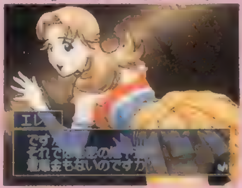
▲普段はフレンドリーだが、要所での選択は女の子らしい繊細なものを。

区間	時間	発生場所	イベント内容
稚内	昼	車内	駆け込み乗車
全区間	全時間帯	全客車	ポテトチップス1
全区間	全時間帯	娯楽車	コインでドキッ♥
全区間	全時間帯	全客車	ポテトチップス2
仙台～東京	朝	展望車	母親からの電話
仙台～東京	朝	全車両	怒った彼女を追え
仙台～東京	朝	全客車	星奈とキッス♥
東京	朝	全車両	デートの確認
東京	夕方	教会	星奈の秘密
東京～松本	昼	娯楽車	落ち込む彼女をを説得
松本	夕方	全車両	無言の下車
松本	夕方	車内	思い出と別れ
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

エレナ・ユーリ・ノーディス



小麦同様エレナとはなかなか2人きりになる機会がない。根気よく2人と会話を重ねて金沢まで行こう。名古屋で小麦を見に行くか、エレナを見に行くかで2人の攻略の分かれ道になるので、そこまでは2人と仲よくしておこう。そのあと、大阪の一連のイベントで、エレナを捜す際はどこに移動してもOK。夕方、大阪駅に戻ってきたエレナに「ああ、よろこんで」と言ってあげよう。ところでエレナにはエンディングが2種類用意されているぞ。表の通りにイベントをこなし、携帯電話でエレナと会話したときに「荷物が盗まれた」内容の話題が出るか出ないかの2通り。これはここまでの会話などに影響されないイベント。

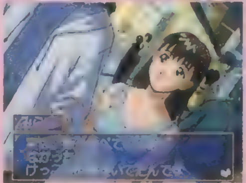


▲明るいエレナ。小麦との仲も考えつつ、エレナよりの選択がマル

区間	時間	発生場所	イベント内容
仙台	朝・昼	定禅寺通り	2人組の押し売り
仙台～東京	全時間帯	全車両	目的は世界一周
仙台～松本	全時間帯	エレナの個室	ヴェガの壁新聞
金沢	昼	片町	エレナのアルバイト
金沢～大阪	全時間帯	展望車	車内で露店!?
金沢～大阪	全時間帯	全車両	エレナとツーショット
大阪	朝	自室	外国へ行くって!?
大阪	朝	全観光地	エレナを探せ!
大阪	昼	車内	エレナの本心
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

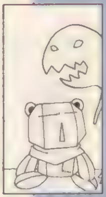
飯山みらい

東京から乗車してくるみらい。出会いでは「明るく～」と「今の～」を選択。金沢～名古屋での展望車での演技練習はパートナー役をかって出て、「思いきって」を選択。また、岡山でのイベントでは「うん、いいよ」を選ぶようにしよう。みらいはヴェガに乗っている区間が比較的短いので、東京で乗車してからどれだけ車内で出会っておけるかがポイント。動力車、客車②の出現確率が高いのでこの2つの車両を重点的に移動し、停車駅に着いたら真っ先に誘いに行くようにしよう。名古屋以降は彼女のそばを離れないこと。



▲普通の女の子であるみらいを好きになってあげるのがポイントだ

区間	時間	発生場所	イベント内容
東京	昼	東京駅	人気アイドル登場
全区間	全時間帯	全客車	ファンレター
金沢～名古屋	夜	展望車	演技の練習
名古屋	夜	自室	マネージャーの怒り
名古屋	朝	名古屋駅	みらいの決意
大阪	夕方	アメリカ村	アイドル廃業!?
大阪	夜	大阪駅	フリーになったアイドル
大阪～岡山	昼	全車両	再びヴェガに乗車
岡山	昼	車両	白沢映画に出演
広島	昼	広島駅	広島での別れ
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話



まんが／高知県　Museさん

千嬢さとみ

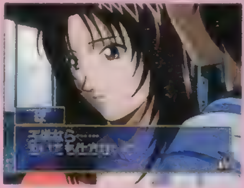
東京から乗車してくるさとみ。車内で日記を拾った場合、見てしまっても問題はないが、そのあとは正直にあやまっておこう。金沢〜名古屋、展望車でのイベントでは「俺、気にしてないから」と答えること。初デートになるのは、名古屋の長島スパーランド。また、比叡山でのデートでは「比叡山」を、その後の京都駅での見送りのシーンでは「俺が旅に〜」をそれぞれ選ぶこと。彼女もみらい同様にヴェガに乗車している区間が短いので、車内で何度も出会うように。よく出現するのは客車①と食堂車になっているので車内での移動はここを重点的にするようにしよう。

▲さとみが本当の自分を見つけられるよう、励ましてあげる選択がいい。

区間	時間	発生場所	イベント内容
東京	昼	全車両	飛び乗ってきた美少女
全区間	全時間帯	全客車	ヴェガ車内を案内
東京〜金沢	全時間帯	全客車	拾った日記
金沢〜名古屋	夜	展望車	車窓から眺める景色
名古屋	夜	長島スーパーランド	夜のデート
名古屋〜京都	朝	全客車	さとみのお誘い
京都	朝	比叡山	新たなる旅の始まり
京都〜大阪	昼	全客車	安らぐ心
大阪	朝	梅田空中庭園	結婚式を見て
広島	夕方	中央通り	追いかけてきた教師
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

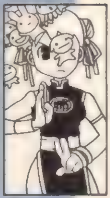
北上緑

金沢を出発した後に客車を訪れると緑と出会うことができる。彼女とは会話を交わすチャンスも少なく、デートするイベントもないので数少ない選択肢の出る会話でははずさないように。なかでも重要なのは広島。中央通りで不良に絡まれて困っているイベントでは「パンチだ〜」「体当たりだ〜」「今のうちに〜」の順番で選ぶのがベストだ。博多でのデート(?)では、いなくなった彼女が戻ってくるまで５回以上「待つ」を選択すること。ここまでをこなしておき、博多〜終着駅までの間に展望車で旅の目的について彼女から聞き出すことができれば彼女とのエンディングはほぼ確定だ。他の女の子との仲は進展させないこと。



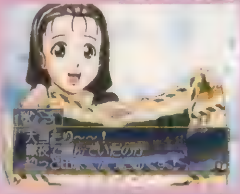
▲数少ない会話で彼女の魅力に気づいてあげられるかがポイントだ。

区間	時間	発生場所	イベント内容
金沢〜名古屋	全時間帯	全客車	無言の出会い
金沢〜名古屋	全時間帯	全車両	無愛想な彼女
岐阜	夜	駅のホーム	緑の意外な一面
名古屋〜京都	朝	全客車	大切な写真
京都	昼	京都駅	落とした乗車証
大阪〜広島	昼・夕方・夜	展望車	ピアノを弾く緑
広島	昼	中央通り	緑のあとを追う
博多	朝	博多駅	緑流のデートのお誘い
博多〜終着駅	朝	展望車	旅の目的とは!?
終着駅	昼	全車両	親友に会いに行く



加古川秋子

金沢駅に降りると駅前で出会うことになるのが秋子。彼女の攻略は、会話中の選択で直接イベントの展開に影響することはほとんどない。ただし注意しておきたいのは大阪の通天閣でのイベント。ここでは「ああ、そうだよ」に続けて「抱きしめる」を選ぶのが正解。また、大阪〜広島の車内での車掌さんとのイベントでは「秋子を好きに〜」を選択すること。博多に到着して、初日の夜に彼女から次の日のデートに誘われる。このデートが彼女との最後のデートになるので、断ったり、ほかの女の子のデートとバッティングしてしまったりしないように注意しよう。

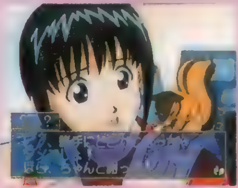


▲いつも熱烈一直線な秋子。本当は彼女もさびしいのかも？

区間	時間	発生場所	イベント内容
金沢	朝	金沢駅	運命の出会い
名古屋〜大阪	朝・昼	全客車	洗濯物でハプニング
京都〜広島	昼	全客車	秋子からのプレゼント
大阪	昼	全車両	デートの約束
大阪	昼	通天閣	アツアツの２人
大阪〜広島	昼	全客車	秋子の気持ち
大阪〜広島	昼	全客車	嬉しいアクシデント
博多	夜	全車両	デートの約束
博多	昼	中州	最後のデート
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

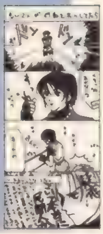
岩泉風音

名古屋出発以降に客車を移動していると、彼女の飼っているリスをネズミと勘違いした車掌さんとのイベントで出会うことができる風音。リスのピノは彼女のペットではなく親友なので、会話の選択には気をつけよう。また、彼女の攻略のポイントになるのが大阪は海遊館。ここでの選択は最初から順に、「大きくて〜」「うな重〜」「有名〜」「ちょっと〜」「独りに〜」「海が好き」と選んでいこう。その後、岡山駅のホームでは「戻れるわけない」を、寝台車で起こるハプニングはとにかくごまかすようにしよう。風音はエンディングとは直接関係ないが、一時停車駅のホームでのイベントも多いので忘れずにチェックしよう。



▲動物はペットではなく、友だち。これを忘れないように。

区間	時間	発生場所	イベント内容
名古屋〜京都	全時間帯	全車両	車掌さんの悲鳴!
名古屋〜京都	全時間帯	全車両	風音の友達
京都〜広島	昼	売店	シャワー室から謎の音
大阪	夕方	海遊館	海遊館でデート
大阪〜広島	昼	展望車	小熊のゴロウを発見
岡山	昼	ホーム	行方不明のゴロウ
広島〜博多	夕方	寝台車	ハプニングキッス!
阿蘇	朝	全車両	阿蘇駅で下車
阿蘇	昼	阿蘇山	ゴロウを自然に帰す



まんが／岡山県　綾千さん

鹿島静花

菜々子とからんだイベントが多く、エレナ&小麦と同様、どっちを攻略するかを最初にしっかり決めておかないと大変。出会いは京都駅のホームにて。その後、車内では売店、展望車の出現確率が高いぞ。車内での会話でたこ焼きの話が出たら「人それぞれだから」を選択しよう。また、博多で彼女の第一印象を聞かれたら、ここは正直に「なんだ、この女!?」を選択するのがベスト。博多2日目の朝に、静花がどこかへ出かけようとするのを自室で目撃したら「ついていく」ことにするのだ。彼女の旅の目的、そして彼女の現状を理解したうえで応援してあげるのがポイントだ。

▲いつも強気な静花だけど、恋愛には臆病。優しく接すること

区間	時間	発生場所	イベント内容
京都	昼	全車両	短気なお嬢様登場
京都～大阪	昼	全車両	菜々子がライバル
京都～大阪	昼	全車両	プライドを賭けた勝負
京都～終着駅	全時間帯	全客車	静花はたこ焼きが嫌い!?
広島	夜	自室	お化けにおびえる緑
博多	昼	自室	静花の旅の目的
博多	夜	自室	静花の第一印象は?
博多～終着駅	朝	全車両	菜々子の応援
博多～終着駅	朝	全客車	主人公に心惹かれる静花
終着駅	昼	全車両	静花からの手紙

津山菜々子

名古屋を出発して静花と話していると、売り子をしている菜々子のカートが静花を直撃！　これが彼女との出会いだ。菜々子との会話では選択を迫られる回数が少ないので、食堂車をマメに訪れて何回も出会うのがポイントになる。ちなみに重要な選択として、京都～終着駅でのたこ焼きの話題。静花のときとは別に「食べてみないと」の方がいいぞ。また、広島で単独行動に出る菜々子を見かけたら、「後をつけよう」でそのあとの展開につながるぞ。ここまでを順調にこなし、博多でデートができれば彼女とのエンディングは大丈夫だろう。もちろん他の女の子に手を出さないこと。

▲静花とは比べない。菜々子のことが好きだという気持ちを伝えよう。

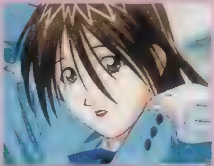
区間	時間	発生場所	イベント内容
京都	昼	全車両	車内販売の女の子
京都～大阪	昼	全車両	静花との過去
京都～大阪	昼	全車両	女の意地がぶつかる!
京都～終着駅	全時間帯	全客車	たこ焼きは生きる喜び
大阪～広島	夕方	食堂車	ゴキブリ出現!?
広島	夕方	寝台車	菜々子の旅の目的
広島～終着駅	全時間帯	娯楽車	落ち込む菜々子
広島～終着駅	全時間帯	全車両	静花が主人公をあきらめる
博多～終着駅	朝	全客車	菜々子の手作り弁当
終着駅	昼	全車両	菜々子からの手紙

ヴェガ車内で働く5人のサブキャラとも仲良くしてね

ここで紹介している5人のサブキャラたちは、ヴェガで働いている乗務員。基本的な攻略は5人共通で、彼女たちの職場へ行き、繰り返し話をしていればOK。ただし、イベントはこの通りで起こるものの、エンディングは好感度表で他の女の子が「ニコニコマーク」以上が付いていたらダメ。悲しいけど他の女の子には嫌われているか、出会っていないかの状態でないとエンディングはちょっと難しいかも。また、澪だけは特殊なのでコラムを参照。

美弥澪

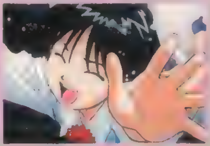
澪を攻略するには、まず動力車を何度も訪ねて「友達を捜している」を選択する。これによって彼女の好感度が上昇し、次のイベントが発生するようになっているのだ。また、会った回数＝好感度なので、表中の好感度を参考にしてイベントが発生する各車両へ移動しよう。イベントが発生しない場合は、後半で続けて起こるので注意。



会う回数	車両	イベント
9以上	動力車	車掌の見回り
17以上	客車2	落とし物
25以上	客車1	ゴミ拾い
32以上	客車2	車掌の髪
40以上	客車3	落とし物
48以上	客車1	車掌の疲労
56以上	客車4	蝶を捕まえる
64以上	動力車	最高の車掌さん

根岸ちひろ

稚内から出発した後、各駅区間ごとにガイドブックを購入。大阪駅に到着したら売店で「観光地に行っていない」と答えよう。



神岡しのぶ

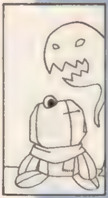
稚内から出発した後、各駅区間ごとに娯楽車で1回ずつ遊んでいくのが条件。また、この間にガイドブックを1冊でも購入してはダメ。

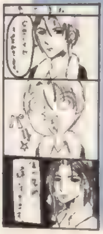
成田その子

稚内を出発したら、各駅区間ごとに食事をとるのが条件。ただし、その子が登場したときだけに限る。メニューはどれでもOK！

羽田けさみ

稚内を出発したら、各駅区間ごとにけさみがウエイトレスをしているときに食事をとる。また、停車駅でも食事をする必要があるぞ。





まんが／茨城県　テヌヌチさん

東京魔人學園剣風帖

- ●発売日　98年6月18日●価格／¥5,800
- ●メーカー／アスミック・エース・エンタテインメント
- ●ジャンル／AVG
- ●対応周辺機器　MC(3ブロック)、AC(DS対応)

© Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT! DESIGNWORKS

パーフェクトクリアのための完全ガイド集

◉全キャラを仲間にする条件&ワンポイントアドバイス

たくさんの個性的なキャラが登場する『東京魔人學園剣風帖』。そのすべてを仲間にするのは非常に難しい。ここでは特に条件が必要な21人のキャラを仲間にする方法と、それらのキャラを戦闘でよりよく操作していくためのワンポイントアドバイスをしよう。なお、今回掲載した仲間にする条件は模範的なもの。生年月日や血液型など、主人公の初期パラメータによっては、別の回答でも仲間になる場合があるぞ。

◀一部例外はあるが、基本的に友好的に答えていけばいいのだ。

雨紋雷人

仲間にするための方法

「友→喜→友→友→友」
- 美里が雨紋の優しさを誉めた問いに「愛」
- 唐栖の問いに「怒」

装備武器が槍なのだが、思ったより射程が短いので注意。また、技のほとんどが雷属性なのが特徴。そのため敵を感電させやすいのは便利。オススメ技は落雷閃と雷神突き。

高見沢舞子

仲間にするための方法

「友→喜→喜→友→喜→喜」
- 出会ったときから優しく接しよう　とにかく彼女を理解してあげることが大切

葵と同じような回復キャラ。序盤は回復、もしくは励ましでレベルアップ。攻撃技のニトロを覚えたら戦闘要員としても活躍できる。クロロフォルムの技は射程が短いので序盤は危険。

藤咲亜里沙

仲間にするための方法

「怒→悲」
- 嵯峨野の問いに「怒」
- 毅然とした態度で接すれば心を開いていく

射程は中距離だが、攻撃範囲の広い技が少ないのが難点。攻撃力を上昇させる激励の技、投げキッスは便利。また、相手を石化させる技、メデューサウィップもなかなか使える。

裏密ミサ

仲間にするための方法

- 仲間になる第6話まで、なるべく友好的に接すること。また、選択肢ではオカルト研に行くようなものを選ぶ

射程は中～遠距離で、攻撃範囲の広い技が多い。また射程が全方向なので、向きを変えずに攻撃できるのも強み。ただ、防御力が低いので前線には出さないように。

紫暮兵庫

仲間にするための方法

「友→悩→友→友」
- 校門の前で美里と小蒔に行かせる
- 武道家らしい、堂々とした態度をとる

主人公と同じ近接戦キャラ。特殊能力で分身できるのは便利だが、技全体は射程が短いのでどちらかというと使いにくい。弁財天の神水などのアイテムで行動力を上げよう。

如月翡翠

仲間にするための方法

「友→友→悩→友→喜」
- 彼の数奇な生い立ちを理解してあげること　あとは毅然とした態度で接すれば大丈夫

射程はそれほど長くないが、攻撃範囲の広さがそれを補っている。ただ、技のほとんどが水属性なので、ステージによっては注意。なお如月は、敵を倒したときのアイテム獲得率が高い。

アラン蔵人

仲間にするための方法

「怒→友→同」
- アランに名前を名乗る
- 第9話の選択で「アランを助ける」を選ぶ

射程は長いが攻撃範囲がピンポイントなので、使いづらい。技のほとんどがノックバックする(敵を吹き飛ばす)ので、攻撃するときは仲間に当たらないように注意しよう。

織部雪乃

仲間にするための方法

「友→友→友→友」
- 10話で学校に入るのを待つ
- 男らしく、毅然とした態度で接する

射程は雨紋と同程度だが、攻撃範囲がやや広い。また、無属性の技が多いので、どんな敵にも平均的にダメージを与えられる。敵の多いところでは旋風輪の技が役に立つ。

織部雛乃

仲間にするための方法

「喜→喜」
- 第8話の選択で、京一と醍醐についていかない
- 第9話の選択で「アランを助ける」を選ぶ

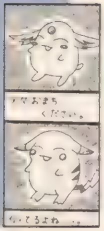
小蒔と同様、射程が長く攻撃範囲も広いので比較的使いやすいキャラ。後半、光属性の技を覚えるので終盤は重宝する。オススメ技は五月雨撃ち。雛乃の技の中でも攻撃範囲が広くて○。

マリィ・クレア

仲間にするための方法

「友→友→友」
- とにかく優しく接してあげること　やはり最初は「愛」より「友」(友情)が大切

射程が全方位なので、裏密と同じような戦い方ができる。ただ、射程の長い技が少ないうえに、属性が火のものが多い。扱いは少々難しいが、精神力を上げてやれば使えるキャラになる。



まんが／熊本県　セピアの埴輪さん

コスモレンジャー

仲間にするための方法

【黒崎】「友」
【紅井】「喜」
【本郷】「友→友」

・雑日イベントをすべて回るか、1つも見ずに帰るとイベントが発生。あとは「ヒーローに会いに行く」を選択するだけ。なお、コスモレンジャーは3人で1セット。

3人とも中距離戦が得意。この3人の中では本郷が射程が長く、見切り技を3種類も持っているので一番使いやすい。しかし、方陣技の「ビッグバンアタック」が強いので、戦いに出すなら3人一緒がオススメ。戦闘中も3人は一緒に移動させていくほうがいいだろう。

霧島諸羽

仲間にするための方法

「友→友→友」
・とにかく男らしい態度をとるように。そうすれば京一と同様に尊敬される

ユニットとしての能力はほぼ京一と同じ。防御力はやや低いので、アイテムで補ってあげよう。オススメの技は打ち下ろし。とにかく射程が長いのが魅力だ。

舞園さやか

仲間にするための方法

「友→悲→友→友」
・ラーメン屋で、京一の問いに「悩」
・学校の廊下で、声をかけない

射程は長いが、攻撃範囲が狭いのが残念。音程を変えることで、技をいろいろな種類に変えることができる。オススメは♪ドファミ。さやかは精神力を上げておくとさらに強くなるぞ。

劉弦月

仲間にするための方法

「喜→友→友→友」
・霧島をつれていく
・霧島の問いに「友」を選択

武器は剣だが、京一、霧島に比べると射程の長い技を持っているので使いやすい。また、光属性の技を持っているので終盤でも使える。オススメ技は脇陰当身と光撃掌。

壬生紅葉

仲間にするための方法

「怒→悩→怒→怒→悲」
・龍咲のあいつと戦わないで…の問いに「無」
・とにかく自分の意志をハッキリ伝えること

タイプ的には主人公と同じ。ただ、足技がメインなので、主人公より多少射程が長い。回復技や見切り技を持っていないので、常に孤立しないように気をつけて戦おう。

村雨祇孔

仲間にするための方法

「冷→喜→冷→怒→喜→友」
・阿師谷に対して「無→無」
・秋月に対して「喜→友」

射程の長い技が多い。また、いろいろな属性の技も豊富に覚えるので、マルチに戦えるのが強み。防御力、精神力ともに高いので、戦闘中は「壁」としても役立ってくれる。

御門晴明

仲間にするための方法

「同→同→同」
・秋月のために何かできないか…の問いに「命」
・御門と芙蓉はセットで仲間になる

射程の長さは全キャラ中1、2を争う。体力や状態を回復させる技を持っているので、多方面に使える万能キャラ。七星降臨護法陣の射程と攻撃範囲の広さは驚異。

天后芙蓉

仲間にするための方法

「悲→同」
・阿師谷に対して「無→無」
・秋月に対して「喜→友」

射程は短いが、攻撃範囲の広さがそれを補っている。また、敵の状態を変化させる技も多いので、足止め役に持ってこい。その中でもオススメの技は、毒属性を持つ疫神飛襲。

比良坂紗夜

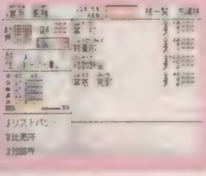
仲間にするための方法

・比良坂には基本的に「愛」で答えるといい
・4話で比良坂に名前を名乗る
・7話でデートのあと、「追いかける」を選択
・死蝋の問いかけに対しては冷静に対応する（比良坂の感情値に影響）
・7話で、「約束する」を選択
・21話の2回目のバトル後、過去のイベントへ
・21話の過去のイベントで、「かばう」を選択

仲間にする条件か難しいだけあって、ユニットとしての性能は最強。攻撃方法はさやかと同じ「歌」だが、射程の長さ、攻撃範囲は御門をもしのぐ。活躍するステージが少ないのが残念。

初期パラメータの秘密

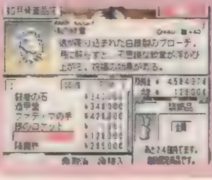
ゲーム開始後、自分の名前、誕生日、血液型、出身地を入力するが、名前以外の3つは「弱点」、「初期パラメータ」、「属性」といった主人公の能力に関わってくるのだ。また、主人公の名前に属性の文字（火、水、雷、光、闇、気、毒など）があるとその属性の耐性が＋50される（ただし1種類のみ）ぞ。また、ほかのキャラの初期好感度も変わってくる。いろいろ試してみよう。



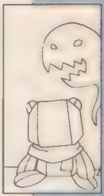
▶弱点は、レベルアップや装備では変化しない。気に入るのが出るまでやり直そう。

2度目のプレイ時の特典とは

ゲームクリア後に、システムファイルを更新するが、実はその更新したシステムファイルで、再び初めからプレイするとクリア時の所持金と骨董品屋の商品が継承されるのだ。つまり、ゲームをクリアするときに、持っているアイテムをすべて売ってからにすると2回目のプレイがかなり楽になるというわけ。また、全員を仲間にして誰も戦闘中に倒されていない状態でクリアすると、骨董品屋に全アイテムが売られている状態から始められるのだ。



◀クリアすればするほどアイテムが増えていく。ただし有料なのだが（笑）。



まんが／神奈川県　龍龍さん

お気に入りのあのコとともに ●ホットなクリスマスイベントをすごす方法を伝授!!

第21話の最初に特定のキャラ(主に女性。ただし、仲間にしていないキャラは除く)と、クリスマスにデートを楽しむイベントが用意されている。ここでは各キャラのデートイベントを発生させるために必要な条件を一挙公開するぞ。なお、条件の中には、好感度がある程度高くないと起きないものもあるので注意。狙っているキャラの好感度は、旧校舎で方陣技を使うなどしてマメに上げておこう。

◀仲間にならない杏子、絵莉、マリアはちょっと難しいかも

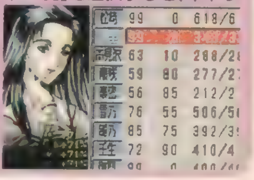
キャラ名	条件
美里　葵	①第3話で花見の待ち合わせに美里を誘い、当日会話したあと「抱きしめる」を選択。 ②第12話で1回目の戦闘後、美里を助けたあと「愛」を選択し、マリアを捜しに行かない。 ③第13話で美里と一緒に帰り、2回目の戦闘後に菩薩眼の話を聞く。 ④第14話で美里と一緒に帰り、告白されかける。 ⑤第20話で美里と一緒に帰り、雨宿りに誘ってOKされる。 ※上記5つの条件を満たし、第21話での選択で「美里」を選択。
桜井小蒔	①第3話で花見の待ち合わせに小蒔が来たとき「愛」を選択。 ②第6話で石化が解けた小蒔に、主人公が来てくれて嬉しいと言われる。 ③第14話で美里と小蒔の2人と一緒に帰る。 ④第18話で駆け去る小蒔を追いかける。 ⑤第20話で小蒔と一緒に帰り、雨宿りに誘ってOKされる。 ※上記5つの条件を満たし、第21話での選択で「小蒔」を選択。
遠野杏子	①第3話で花見の待ち合わせでの質問で「好きなのは杏子」を選択。 ②第15話で犬神に呼ばれても職員室に行かず教室に残り、杏子が来たら「杏子を待っていた」を選択。杏子が照れればOK。 ※上記2つの条件を満たし、第21話での選択で「杏子」を選択。
高見沢舞子	①第5話で「霊と交信できるのは変じゃないよね?」と聞かれたときに「愛」、「喜」、「友」、「同」のいずれかを選択。 ※上記1つの条件を満たし、第21話での選択で「高見沢」を選択。
藤咲亜里沙	①第5話で戦闘終了後の藤咲の質問に「冷」、「怒」のいずれかを選択。 ②第8話でプールに行ったとき、藤咲に会う。 ※上記2つの条件を満たし、第21話での選択で「藤咲」を選択。
裏密ミサ	①第3話で花見に裏密を誘うようにする。 ②第5話で倒れた美里を「霊研」へ連れていく。 ※上記2つの条件を満たし、第21話での選択で「裏密」を選択。
織部雪乃	①第10話で雛乃の質問に「陽の未来」を選択。 ※上記1つの条件を満たし、第21話での選択で「雪乃」を選択。
織部雛乃	①第10話で雛乃の質問に「陰の未来」を選択。 ②第15話で雛乃に心配されたとき「愛」、「喜」のいずれかを選択。 ※上記2つの条件を満たし、第21話での選択で「雛乃」を選択。
マリィ・クレア	①第12話でマリィの質問に「喜」、「友」、「同」のいずれかを選択。 ※上記1つの条件を満たし、第21話での選択で「マリィ」を選択。
本郷桃香	①第15話で本郷の「私たちのことが理解できる?」という質問に対し「愛」、「喜」、「友」のいずれかを選択。 ②第15話で仲間に誘われたとき「愛」、「喜」のいずれかを選択。 ※上記2つの条件を満たし、第21話での選択で「本郷」を選択。
舞園さやか	①第16話で舞園の質問に「愛」、「悲」のいずれかを選択。 ②第16話で鳳銘高校に潜入したとき、廊下にいる男に声をかけずに先へ進む。舞園と出会ったら「愛」、「喜」、「友」のいずれかを選択。 ※上記2つの条件を満たし、第21話での選択で「舞園」を選択。
マリア・アルカード	①第7話でマリアの質問に対し「愛」を選択。 ②第8話でプールに行ったとき、マリアと会ったら「愛」か「喜」を選択。 ③第17話で職員室に1人で行き、マリアに本当のことを話す。 ※上記3つの条件を満たし、第21話での選択で「マリア」を選択。
天野絵莉	①第8話でプールに行ったとき、天野と会ったら「愛」か「喜」を選択。 ②第9話で天野の質問に「愛」、「喜」、「友」、「同」のいずれかを選択。 ③第17話で戦闘後、天野の質問に「愛」、「喜」、「友」のいずれかを選択。 ※上記3つの条件を満たし、第21話での選択で「天野」を選択。
蓬莱寺京一	①第13話で京一と2人で帰る。 ②第17話で京一と一緒に職員室へ行く。 ③第18話で京一に「俺が死んだと思ってたんじゃ…?」と聞かれたら「愛」か「悲」を選択。 ④第20話で京一と一緒に帰り、雨宿りに誘ってOKされる。 ※上記4つの条件を満たし、なおかつ第21話で誰をデートに誘うかと聞かれたとき3回「もう一度考える」を選択。

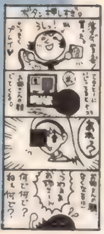
好感度を効率よく上げるには?

好感度はこのゲームでかなり重要な要素といえる。それを上げるには、主に「AVG」モードや予定画面でのキャラの質問に、好まれるような答えをすると大きく上昇する。基本的には相手が求めているような答え方をしていけば大丈夫。そのほかには「S・RPG」モードで援軍に呼んだり、方陣技を使うと少しずつ上昇していく。手っ取り早く上げたい場合は、旧校舎で方陣技を使いまくるのがベスト。好感度は各キャラの攻撃力や行動力など、パラメータにも関係してくるので早めに上げておこう。また、敵にやられてしまったり、毒を喰らった状態で放っておくと、逆に下がっていくということも覚えておこう。

好感度はここで見極めろ

好感度が上がると、主人公に対しての呼び名や、編成画面で表示される顔グラフィックが変化する。基本的にはどちらも3段階用意されているぞ。また、「S・RPG」モードで「ユニット一覧」を選択すると、キャラの顔グラフィックの下に、好感度によるパラメータの修正値が表示される(高いほど好感度も高い)。ただし、数値の上限はキャラによって違うので注意しよう。





まんが／北海道　暮新さん

◉全方陣技リスト

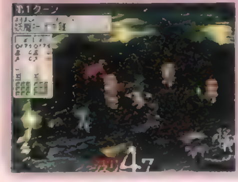
特定のキャラが敵を取り囲むと発動することのできる方陣技。そのために必要なキャラは2人から8人までと、技によってさまざま。また方陣技の発動には、通常の攻撃と違って行動力を必要としないのだ。経験値も発動者全員に入るし、いいことばかり。ただし、どの技も1戦闘につき1回しか発動できないので注意しよう。

◀普段しゃべらない主人公も方陣技だけは別。使いこなして戦闘を有利に進めよう。

方陣技名	攻撃力	属性	発動に必要なキャラ
四神方陣	220	光	醍醐、如月、アラン、マリィ
妖魔折伏方陣	175	光	美里、雛乃、舞園
里見八方陣	250	光暗	京一、小蒔、高見沢、裏密、紫暮、霧島、劉、壬生
妖華三方陣	150	魅	高見沢、藤咲、芙蓉
華蓮龍殺陣	150	光	雪乃、雛乃
阿修羅活殺陣	150	気	京一、霧島
歌仙・桜吹雪	125	魅眠	舞園、比良坂
不動禁仁宮陣	150	石	醍醐、紫暮
ビッグバンアタック	200	火	紅井、黒崎、本郷
陰陽霊符陣	150	呪	村雨、御門
サハスラーラ	150	気	主人公、京一、醍醐
霊歌・剣乃舞	125	一	霧島、舞園
霊宝五色方陣	200	光	主人公、美里、如月、雪乃、御門
アッシュストーム	125	火	アラン、マリィ
真・阿修羅活殺陣	175	気	京一、霧島、劉
ドラゴンプラチナス	150	光	雨紋、アラン
秘占魔方陣	150	石	劉、御門
裏秘占魔方陣	150	呪	裏密、劉、御門
武神龍撃陣	175	痺	紫暮、壬生
桃源極楽陣	200	魅	京一、美里、小蒔、女性×5人
妖魔折伏方陣	175	光	美里、雪乃、舞園
霊宝五色方陣	200	光	主人公、美里、如月、雛乃、御門
桃源極楽陣	200	魅	美里、小蒔、アラン、女性×5人
黄龍菩薩陣	100	光痺	主人公、美里
M・ビッグバンアタック	225	火乱	アラン、紅井、黒崎、本郷
双龍螺旋脚	200	痺暗	主人公、壬生
アポカリプス・ケルブ	125	光火	美里、マリィ
陰陽符術・十二神将	100	呪暗魅	御門、芙蓉
六芒魔法陣	175	吸暗	京一、醍醐、裏密
春雷の舞	125	雷痺	雨紋、雪乃
紫龍黎光方陣	150	闇暗	如月、壬生、村雨
呪詛降霊陣	50	呪	高見沢、裏密
炎の剣	125	火	マリィ、霧島
黄泉迷符陣	150	闇火	主人公、比良坂
フレイム・スナイパー	175	火	小蒔、アラン
ビッグバンアタック・I	250	火乱	アラン、紅井、黒崎、本郷、劉
櫻桜友花方陣	100	光魅	美里、小蒔

方陣技の上手な使い方

六芒魔法陣は、ダメージを与えるほかに付加属性として「吸収」がある。これは与えたダメージと同じだけの敵の体力を吸い取り回復することができるのだ。ただし、回復するのは技を発動させたキャラのみ。つまり、この技を発動させるときは、3人(醍醐、京一、裏密)の中で体力が一番少ないキャラで技を選択するようにしよう。



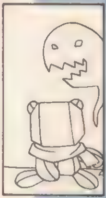
◀ちなみに、雪乃と雛乃を2人同時に戦闘へ出しておくと方陣技を使う機会が増えるのだ。

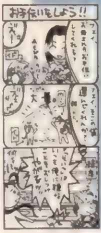
新聞の入手条件を大公開

ストーリーを進めていくと、新聞部の杏子からもらうことができる「真神新聞」。全部で15号まで用意されているけれど、全部を入手するのはかなり困難。ここではその全号の入手条件を一挙大公開。各新聞は気をつけてプレイしていないとついもらい損ねてしまう。特に難しいのが4号、12号、13号だろう。この3つは杏子の好感度がある程度高くないともらえないからだ。杏子は戦闘(S・RPGモード)に参加しないキャラなので、好感度はAVGモードでの受け答えで上げるしかない。基本的に彼女を怒らせないよう、相手が求めているような答え方をしていけばまず大丈夫だ。また、8号は京一の問いに否定的に答えなくてはいけないし、14号は京一との好感度の高さが関係しているので注意。

この「真神新聞」をすべて集めてこそ、パーフェクトクリアをしたと言えるだろう。

号数	新聞入手条件
1号	第1話もしくは、第2話で必ず入手できる
2号	第3話で杏子の「花見に参加していいか?」の問いに、「喜」か「友」か「同」を選択。もしくは、第3話の花見の待ち合わせに杏子が一番最初に来ていれば必ず入手できる
3号	①第4話で杏子の「話を聞いてみない?」の問いに「友」か「同」 ②第4話で杏子の「渋谷に付き合って」の問いに「悲」か「怒」 ③第4話でラーメン屋を出るときに杏子の好感度が高く、これまでに犬神に会っていない ④第5話で具合の悪そうな葵に対する、小蒔の「無理することはないよね」という問いに「愛」か「友」か「同」 ①～④のいずれかの条件を満たすと入手できる
4号	第6話で杏子に情報交換を持ちかけられたらOKするか、第7話でマリアと職員室で話したとき杏子の好感度が高いと入手できる
5号	第8話で杏子から50円～150円で購入する
6号	第9話で必ず入手できる
7号	第10話で小蒔の「試合を見に来てくれる?」の問いに「愛」か「喜」か「友」か「同」を選択すると入手できる
8号	第12話で新聞部の部室を捜索中、京一の「休憩しよう」の問いに「冷」か「怒」か「悲」か「悩」か「無」を選択すると入手できる
9号	第15話で杏子と教室で会ったとき「待っていた」を選択、または縁日で「杏子の話を聞く」を選択すると入手できる
10号	第16話でのマリアの問いに「友」か「同」、もしくは犬神の問いに「怒」か「悲」を選択すると入手できる
11号	第17話で「何が大変か覚えているか?」の問いに「覚えている」を選択すると入手できる
12号	第18話で杏子の質問で「100円コース」以外を選択し、なおかつ杏子の好感度が高いと入手できる
13号	第19話で杏子の好感度が高ければ必ず入手できる
14号	第20話で田中の「どこがおかしいのか?」の問いに「靴」を選択し、なおかつ京一の好感度が高いと入手できる
15号	第23話で第1号～第14号の新聞を持っていれば入手できる





まんが／滋賀県　キリコさん

どきどきポヤッチオ

●発売日／98年9月10日●価格／¥5,800
●メーカー／キングレコード
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（6ブロック）、AC

©KING RECORDS Co.,Ltd.All Rights Reserved.

プエルコルダンでの生活をみっちりサポート

アルバイトのために訪れた魔法文化の残る村プエルコルダンで、数々の住人たちとの〝ふれあい〟を楽しむ異色のRPG『どきどきポヤッチオ』。４週間のアルバイト生活を、自由気ままに楽しむことが目的のこのゲームでは、明確な目的や正しい遊び方などは存在しない。そのため、最初は何をしていいのか戸惑ってしまう人も多いことだろう。そこで、プエルコルダンの一員としてスムーズに村にとけこむための、基本的なポイントを紹介していくぞ。配達のエキスパートを目指す、愛しいあの子との恋愛を成就させるなど、人によってさまざまな野望があるだろうけど、どういう目的でプレイしようが必ず役に立ってくれるはずだ。

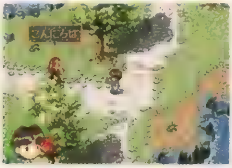
◉パンの配達は午前中にすませよう

主人公の仕事であるパンの配達。この配達を効率よく行うには、できるだけ午前中にすませるといい。午前中はほとんどの人が自宅にいるので、家を回るだけでＯＫなのだ。そうすれば、配達先の人を捜して歩き回る必要がなくなるぞ。また、毎朝の配達先はランダムで決定されるので、難しい配達相手（マックやピアなど）がいたらリセットしてやり直すというのも手だ。

◉生活パターンを見極めよう！

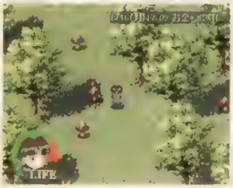
プエルコルダンの住人たちは、それぞれ独自のタイムテーブルに従ってリアルタイムに〝生活〟している。スムーズにコミュニケーションを取るためには、彼らの行動パターンをしっかり見極める必要がある。とくに、気になる女の子とコミュニケーションを取るには、序盤のうちにしっかりストーキング（!?）しておき、いつ、どの辺にいるかを把握しよう。

◉あいさつを忘れないように！



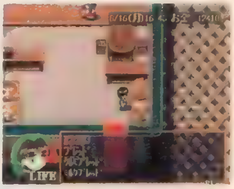
コミュニケーションの基本は挨拶（◎ボタン）だ。住人に会ったら必ず挨拶をしよう。挨拶をしているだけで、住人の好感度は上がっていく。逆に、挨拶しないでいると下がってしまうので注意。

◉お金儲けのコツを伝授！



お金を儲けるためには、普段から村にあるフルーツや木の実を集めておくといい。雑貨屋にある空の瓶を使うとジャムが作れるので、それで買い物代を浮かせることが可能なのだ。また、「マッタケ」はポール、「しびれ草」はガリクソンかマックが高価で買い取ってくれるので、これらを集めておくのも非常に効果的だぞ。

◉お腹が空いたときは？



人間、歩いていればお腹も減る。そんなときは、マリア姉さんのお店に並んでいるパンをいただこう。ただし、ちゃんとマリアが店番をしている（画面上にいる）ときに持っていくこと。そうしないと、マリアの好感度が下がるぞ。また、たくさん持っていっても怒られてしまうので、１日に１～２個くらいに止めておこう。

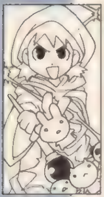
◉マップはしっかり覚えよう！

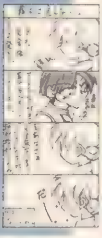
１つの村の中だけで進行していくとはいえ、プエルコルダンは結構広い。迷ってしまって貴重な時間を無駄にしないように、マップはしっかり頭に入れよう。下に村のマップを紹介するので、これを参考にしっかり巡回ルートを練り、無駄のない移動を心がけよう。

マップイラスト／山節

ワンポイントアドバイス　セーブする場所を変える方法

このゲームでは、１枚のメモリーカードに３カ所セーブできるのに、なぜか途中セーブは必ず上書きになってしまう。そこで、セーブしますかと聞かれたとき、メモリーカードを抜いて「はい」を選択してみよう。その後新しいデータを作るかと聞かれたら、先ほど抜いたカードを差し直して「はい」を選択。これで、同じメモリーカードの別のブロックにセーブすることができるのだ。これはとても便利なウラワザ（!?）なので覚えておこう。重要なデータは、この方法で残しておく便利だぞ。





まんが／富山県　藤沢直弥さん

女の子とのイベントチャート、一覧表を公開!!

ここでは、恋愛対象となる6人の女の子のイベントチャートを紹介だ。ただし、発生条件の日にちは大まかな目安。また、ほとんどのイベントでは関連キャラの好感度がチェックされる。これによっては発生しない場合もあるので注意。なお、「END」とあるのはそこでエンディング消滅。「予約チェック」とは、ほかのキャラのエンディング予約があるかどうかのチェックだ。もし予約があった場合、そこで消滅となる。

ルフィー

ルフィーはほかのキャラとの関わりあいが少ないので、とにかくルフィー一辺倒で付き合っていけばOK。そういう意味では楽なキャラだ。

手紙を受け取る（船内）＊1

↓

キャーどいてどいて

初日にパン屋から外に出ると、自動的に発生する。

（＊1）船内で手紙を受け取らなかった場合、同乗していたシンシアが手紙を渡すことになる。この時点でルフィーのエンディングは消滅する。

↓

受け取った手紙を渡す

船内で受け取った手紙を渡した時期によって、次の展開が変化（3日以内と4日以降）する。

すぐに渡す → 父さんの手紙にね～

遅く渡す → 3日以内：謝る → 父さんの手紙にね～ ／ 謝らない → END ／ 4日以降 → END

父さんの手紙にね～

手紙を渡して3日以内にルフィーに話しかけると発生。手紙に関する打ち明け話が聞ける。選択肢あり。

がんばってね　おーえんするよ → 緑の広場で練習開始（＊2）

無理だろう → END

（＊2）8月7日以降、午後2時から緑の広場で空を飛ぶ練習をするようになる。この練習に付き合い、2回以上ルフィーにぶつかっていると条件クリア。

緑の広場で練習開始（＊2）

↓ 条件クリア

今日は自信あるんだ

午後1時30分から練習に向かうまでに会うと自信を語る。この日、練習に付き合うと選択肢あり。

ホクは大丈夫 → ガリクソンの話（左）

めいわくだ／イヤだけど… → ガリクソンの話（右）

ガリクソンの話

8月31日までにガリクソンに話しかけるか、ガリクソンが主人公を見つけると発生。ルフィーの魔法の真実が聞ける。

ガリクソンの話

発生の条件もイベント内容も左と同様。ただしこちらの場合、基本的にエンディングは消滅してしまう。（＊3）

（＊3）2つのガリクソンの話イベントは内容的にはまったく同じものだが、その前のイベントでの選択肢によってその後の展開が変ってしまう。先のイベントで「ボクは大丈夫」を選んでいる場合、自動的に翌朝ルフィーが誘いにくるイベントが発生するが、それ以外では発生しない。ただし「イヤだけど…」を選んでいた場合に限り、ガリクソンの話のあと4日以内にルフィーに謝り、「おーえんする」を選べばチャートに復帰することができる。最初に「めいわくだ」を選んでいたり、上記以外の選択をするとエンディングは消滅する。

↓

朝、誘いにくる

右上へつづく

左下のつづき

再び練習開始

緑の広場でのルフィーの練習に、最後まで（3回ぶつかるまで）付き合うことをひたすら繰り返していく（最低でも5回以上）。好感度が一定以上になると、2人乗りの練習に誘われるので、これを承諾すれば成功。早ければ8月21日くらいに発生。

成功 → 予約チェック

失敗 → END

予約チェック

↓ OK

ルフィーエンディング予約

↓

ホウキに2人乗りイベント

2人乗りの練習に誘われた翌日、午後1時30分までにテラスへ行く。（＊4）

↓ 父さんのために～

（＊4）約束を破るとそこでエンディング消滅　イベント後、ルフィーが見送りを申し出てくるが、これは断ること　一度見送りを受けても、その後の選択肢で「やはり断ろう」を選べば復帰可能。

ハッピーエンド♥

ピア

イベントが断片的なのでプレイ中は恋愛している実感がわかないが、後半はかなり盛り上がる。序盤から中盤はひたすら好感度アップに努めよう。

いろいろあって（＊5）

（＊5）とくにルートはないが、ピンクの猫に関するイベントを3つ以上見ておくことが必要。その間、プレゼントなどでピアの好感度をしっかり高めておくこと。

↓

ルフィーとキス

8月22日以降、ピアとルフィーの好感度がともに高く、なおかつルフィーよりもピアの好感度の方が高い状態でルフィーの家へ行く（このとき家にルフィーがいないこと）。その後、裏口から外へ出ようとするとイベント発生。このとき、ピアの要求には応えること。

↓

ピアの選択

8月23日～27日くらいまでの朝7時以降、トクデ橋（フォルカーのテント近くにある橋）を通って道なりにコロッセルに向かって歩いているとイベント発生。ルフィーとのキスイベントと、ピンクのネコ関連イベントを3つ以上クリアしていること。

↓

ピアエンディング予約（＊6）

↓ 28日自力でベッドへ

（＊6）ピアの選択イベントが終了していれば、あとは自動的に進む。ただし、8月28日の夜は、自力でベッドに向かうこと。それがはたせなかった場合、予約は解除され、ピアのエンディングは消滅してしまう。

ハッピーエンド♥

まんが／三重県　田中将司さん

チェイン

チェインのシナリオは、お使いが多いことが特徴。あっちへいったり、こっちへいったりと、結構歩き回ることになるぞ。

（＊7）このイベントはとくに起こさなくてもOK。普通にチェインに会っただけでもプリティマリアのイベントは起こる。ただし、初めての出会いイベントでの選択で、チェインを怒らせてしまった場合は、そこでエンディングは消滅。

初めての出会い（＊7）

8月1日〜2日、チェインの研究室の近くで発生。図書館の近くあたりから、研究室へ向かって道なりに移動していけばOK。

→ じっとしている：プリティマリアが調子悪いの
→ やなこった：END

プリティマリアが調子悪いの

初めての出会いイベントの、3〜4日以内。朝起きて1階に降りると、プリティマリア（パンコネ機）の故障イベントが発生。マリアに、チェインに修理を頼んできてほしいと頼まれる。

↓

チェインに頼む

プリティマリア故障のイベント発生以降8日以内。チェインの研究室に行って話しかけると、チェインに修理を頼むことができる。期間が過ぎるとマリアが頼みに行ってしまい、エンディングは消滅する。

→ 成功：プリティマリアを見にくるチェイン
→ 失敗：END

プリティマリアを見にくるチェイン

「チェインに頼む」イベントが終了してから3日以内に自動的に発生。チェインがコロッセルまでプリティマリアを引き取りにくる。

↓

プリティマリアを受け取る

「プリティマリアを見にくる〜」イベントが発生して3日以内に研究室へ行くと発生。期間を過ぎるとチェインが持ってきてくれるが、その時点でエンディングは消滅。

→ 成功：古城のテラスへ／ブライトさん19号&もみもみマシーン
→ 失敗：END

古城のテラスへ

↓

ブライトさん19号&もみもみマシーン

「プリティマリアを受け取る」イベント終了後14日以内にローザに話しかけるとブライトさん19号発生。その後8日以内にガリクソンに話しかけると、もみもみマシーン発生。それぞれの悩みを聞いてチェインに相談、最終的にお礼を言われるとクリア。

→ 予約チェック

予約チェック

→ OK：2度目のドッカーン

2度目のドッカーン

8月25日〜27日までの午後5時以降。「ブライトさん19号」か「もみもみマシーン」のどちらかのイベントをクリアしておくこと。図書館の方向からチェインの研究室の方向へ歩き、研究室の前を通りすぎた辺りでイベント発生。研究室が再び爆発する。

→

翌日

「2度目のドッカーン」イベント発生翌日。夜中に外に出ると発生。

→ 成功：ハッピーエンド♥
→ 失敗：END

リーナ

とにかくほかのキャラとの関わりが多く、村人全般と仲良くしないとダメ。予約完了後の行動により、エンディングは3パターンも用意されている。

リーナの秘密

1日目〜12日目まで。チョウイの橋でマリンが釣りをしており、その横にリーナがいる場合。主人公がチョウイの橋よりも北側からくるか、橋の右側から渡ってくると発生。ただし、リーナとマリンの好感度がともに高いこと。

↓

なんだろうこのノート

「リーナの秘密」イベント発生直後から13日以内。図書館へ行き、そこから外へ出ると発生。ただしこのとき、リーナの好感度が一定以上あること。このときの選択肢でリーナを傷つけてしまうと、その時点でエンディングは消滅してしまう。

→ 面白い話だよ：リーナの気持ち
→ 変な話!!：END

リーナの気持ち

「なんだろうこのノート」イベントをクリア後、15日以内。チョウイの橋でマリンが釣りをしており、その横にリーナがいる場合に近づくと発生。主人公がルフィーかシンシアの家から外へ出ることでも発生する。リーナとマリンの好感度がかなり高まっている必要がある。

↓

リーナ、倒れる

23日〜25日まで。チェインの研究室から外に出ると、リーナが倒れるイベントが発生。マリンとリーナの好感度が高く、なおかつリーナの方が上であること。また、シンシアの動物図鑑を本人に返しておくことが必要になる。イベントではリーナをおぶってあげるようにしよう。

→ おぶう：条件チェック
→ おぶわない：END

条件チェック

イベントではないが、ここでイベントが成功するかどうかのチェックが行われる。成功の条件は、マリン、ピア、そしてセラヴィの好感度。それぞれが一定以上に達していれば成功。

→ 成功：予約チェック
→ 失敗：END

予約チェック

→ OK

リーナエンディング予約

↓

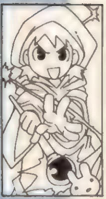
リーナ、また倒れる

27日のみ。朝6時以降、朝食を食べて正面口へ向かうと発生。ここでリーナを助けなかった場合、特殊エンディング（完全失敗エンディング）へ。

→ リーナのこと、キライだし〜：**完全失敗エンディング**
→ 助けよう!!：6：00までにピアの家へ

6：00までにピアの家へ

→ 成功：ハッピーエンド♥
→ 失敗：**失敗エンディング**



まんが／京都府　サクマ式さん

シンシア

地味な印象のシンシアだが、関わりあってくるキャラは意外に多い。最初の飛空艇で本を拾わないと、いきなりエンディングが消滅してしまうので注意。

本を拾う　／　本を拾わない

- 本を拾う → 渡す／渡さない
- 渡す → 8日以内
- 渡す → 9日以降or ブレンダに渡す → END
- 渡さない、本を拾わない → END

父さんからのプレゼントですの

本をシンシアに渡した翌日から6日以内。シンシアが外を歩いているときに、主人公から話しかけると発生する。なお、このイベントはとくに発生させなくてもOK。

ブックルの実をください

8月8日〜14日まで。本をシンシアに渡しており、シンシアの好感度が十分に高まっていれば朝一番の雑貨屋で発生する。ただし、ランディとシノーラの好感度もある程度以上必要になる。

ランディの好物って何？

「ブックルの実を下さい」イベントクリア後、6日以内。フィールド移動中のシンシアに話しかけると発生する。ただし、このとき回りに（画面内に）誰もいないこと。

翌日、納屋の前で待ち合わせ

行く　／　すっぽかす

わたわたが大変なの

8月22日〜27日。主人公がパン屋に戻ってくると発生（どちらの入り口から入ってもOK）。シンシアの好感度が相当高まっている以外に、マリアとイーリアの好感度も一定以上必要。

サイテーですわ!!

- 笑っちゃうね → END
- ごめんなさい → （翌日、納屋の前で待ち合わせへ）
- 2回目 → END

薬、ヒント、ダンロをもらう

「わたわたが〜」イベント発生直後からその日の内にガリクソン、フィリア、チェインからそれぞれ薬、ヒント、ダンロをもらってくる。すべて集めればクリア。ただし、ガリクソンら3人の好感度が一定以上あること。当日の3人の場所を把握しておき、迅速に行動しよう。

成功　／　失敗 → END

予約チェック

OK

シンシアエンディング予約（＊8）

金のわたわたよ！

ハッピーエンド♥

（＊8）エンディングの予約に成功すれば、自動的にハッピーエンドとなる。ただしシンシアの好感度がかなり高くなっていれば、エンディング前にちょっとしたおまけイベントが挿入される。

マリン

マリンのシナリオは冒険性が強く、ほかとはかなり印象が違い、エンディングも2パターンある。イベントで潜る地下ダンジョンは、マッピングが必要かも。

リリィをおぶうマリン

8月1日〜8日まで。午後4時〜7時までに、一度パン屋に戻って表に出ると発生。なお、このイベントは見なくてもOK。次に起こるイベントの内容が若干変わるだけなのでとくに気にする必要はない。

見る　／　見ない

ペッタンコって何？

「リリィをおぶうマリン」イベントクリア後15日以内。午前7時〜11時までに、家の回りでリリィに話しかけると発生（リリィの好感度が低いとダメ）。

秘密のお話

おれたち洞くつブラザーズ（＊9）

8月16日〜22日まで。午前11時59分〜午後3時までに、女神像の前に行く。マリンの好感度が十分に高まっていること。翌朝、洞くつの前でマリンたちと待ち合わせをすることになる。

3週目に起こす

洞くつの入り口へ

行く

試験合格

（＊9）3週目までに起こせなかった場合、エンディングは消滅。翌朝、洞くつの入り口へ行くときは午前11時までに行くこと。間に合わなかった場合、マリンに話しかけて「ごめん〜」を選ぶと、もう一度だけチャンスをくれる。

明日いこーぜ、ブラザーズの冒険に！（＊10）

「試験合格」イベントクリア当日から8月26日までの間。フィールド移動中のマリンに話しかけると発生。断ったり、約束をすっぽかした場合、翌日再び誘われる。このイベントは、大壁画を発見するまで何度でも起こる。

わかった！ブラジャ

ブラザーズの冒険

大壁画発見！

予約チェック

OK

（＊10）洞くつブラザーズの冒険では、地下ダンジョンの中へ入って「？」を発見していくことになる。これを数日間にわたって繰り返し最終的にすべての「？」を発見すると、大壁画を発見するイベントが発生する。この大壁画発見イベントまでには何日かかかってしまうことになるが、この間、マリンの好感度をキープすること。

父ちゃんにしこたま殴られた

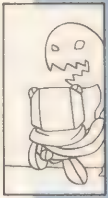
「大壁画発見」イベントクリア翌日から8月27日まで。午前6時〜午後1時までに女神像へ行くと発生。このイベントを発生させなかった場合、マリンのエンディングは消滅してしまうので注意しよう。

再チェック → OK → **マリンエンディング予約**

大変だ、マリンが帰ってこない！

助けに行く → ハッピーエンド♥

助けない → ミドルエンド



まんが／富山県　いわきゆーしさん

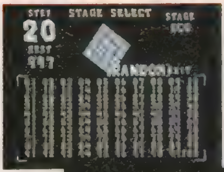
XI [sái]

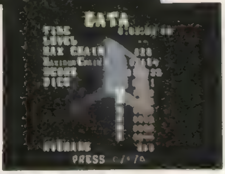
●発売日／98年6月18日●価格／¥4,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、MT

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

『XI』の魅力が100倍アップのおトク情報を大紹介!!

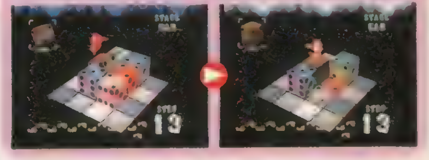
ここでは『XI』をよりおもしろくするお得情報を紹介していくぞ。パズルモードで全100問クリアを達成すると、ランダム版の問題が選べるようになり、また、トライアルモードで1ゲーム終えたあと、スコアランキング画面で△ボタンを押すと、MAXチェイン数やチェインしたダイスの種類（目）が分かる「データ画面」が表示されるのだ。


◀パズルモード全100問クリアで、「RANDOM」が選択可能。


▶トライアルモードでは、プレイ内容を細かくチェックできる。

㊙テク▶"秘技"その場チェイン

一度ダイスを転がしかけてから（下の写真左側）、カタンとダイスが転がりきってしまう前に元の位置に戻してみよう（写真右側）。こうすると、なんとパズルモードでの手数を消費することなく、ハッピーワンなどの反応を起こすことができるのだ（連続写真で確認してみよう）。覚えておいて損はないぞ。



◉XIバリューシステムと移動スピード

「XIバリュー」とはエンドレスの記録を評価したもの。中央の記号は左から「スコア」、「MAXチェイン数（チェインを続けられた最高数）」、「MAXチェインスコア（1回のチェインで得た最高得点）」のランクを表している。最低のDからC→B→A→Xとランクアップする条件は表のとおり。オールB以上、オールA以上、オールX以上をとることで、キャラ移動の隠しスピード3～5速が選択可能になるぞ。

◀「XIバリュー」はエンドレスモードでのみ表示される。

評価基準	スコア	MAX チェイン数	MAXチェインスコア
レベルC	1000	5	100
レベルB	10000	10	250
レベルA	50000	30	500
レベルX	100000	50	3000

◉ギャラリーの絵を使って気分転換

オプションで「CONFIG」、「GALLERY」と選択すると、15枚の壁紙を掲げた画面になるぞ。それぞれの絵は一定のノルマを満たすと開き、実際のゲーム中で使用できる。その条件は以下のようになっている。①パズルの100問の問題を、10問クリアするごとに開く（計10枚）。②エンドレスのスコアがCOM1位の記録を破る。③エンドレスのレベルがCOM1位の記録を破る。④タイムリミテッドのスコアがCOM1位の記録を破る。⑤トライアルかタイムリミテッドのMAXチェイン数がCOM1位の記録を破る。⑥トライアルかタイムリミテッドのMAXチェインスコアがCOM1位の記録を破る。

▼好きな壁紙を選んで◎ボタンを押せば、絵のデータがゲーム上に呼び出せる。

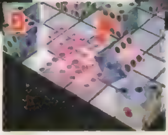
▲これでタイムリミテッドとバトルモードのフィールドに、壁紙がデザインされるのだ。

◉チェインの仕組みの確認

「ときどきチェインしないことがあるぞ？」とお悩みの人は、チェインの法則を誤解している可能性が高い。チェインを、ハッピーワンと同じように「バニッシュ中のダイスに同じ目を隣接させればいい」と思っている人がいるかもしれないが、チェインとは連続してバニッシュさせること。そのため、普通のバニッシュと同じように規定個数（3の目なら3個）のダイスがないと発生してくれないのだ。規定個数に満たない原因には、写真Aのように前にバニッシュ（あるいはチェイン）したダイスが消滅しきってしまったとか、写真Bのように踏みつぶして強制的に消滅させてしまった場合などが挙げられる。なお、規定個数さえそろえばいいので、写真Cのように「3の目で、バニッシュ中のダイス1個にダイス2個をつなげる」といった方法でもチェインはできるぞ。

▲この場合、5の目のダイスが4個しか並べられていない。これではチェインにならない。

▼これは6の目が5個しかないとみなされ、チェインにならない。

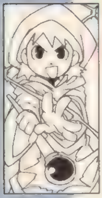

▲規定個数を並べられさえすれば、チェインはちゃんと発生してくれるのだ。

◉チェインの点数について

1回のチェインで獲得できる点数は、［ダイスの目の数］×［消滅中の総ダイス数］×［チェイン数＋1］で算出されるが、この「消滅中の総ダイス数」には、消滅しきってしまったダイスは含まれない。また、消滅中のダイスには、チェイン反応が起こるたびに、ほんのわずかだが、上にせりあがる性質がある。つまり、連続チェインはすばやく行うほど点数アップにつなげやすいのだ。

◉エンドレスのレベル

エンドレスのレベルは、消したダイスの総数によってアップする（ハッピーワンで消したダイスは含まない）。レベルが1段階アップするのに必要な消去ダイス数は、「レベル1～9で15個」、「レベル10～19で20個」と、10レベル分上がるごとに5個ずつ増していき、超過分は次レベルに繰り越される。レベルが上がるにつれ、ダイスの発生速度はどんどん速くなっていくぞ。



まんが／三重県　田中将司さん

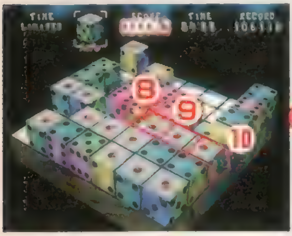
目指すは大台100,000点！ タイムリミテッドのスーパーテクを大研究

タイムリミテッドでハイスコアを目指すなら、6の目の連続チェインを狙うのが1番だ。ここでは、最初のバニッシュに25個（5個×5列）のダイスをチェインさせる積み込み（連続チェインさせるための準備）を解説していくぞ。キャラ移動スピードが3速程度の人でも十分に活用できるので、ぜひ試してみよう。

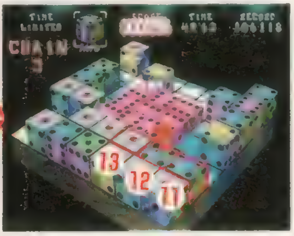
▲まず、フィールドの端に「1の目を3個」並べる(①)。次に、②の場所にダイスを「6の目が外側（A方向）を向くように」並べよう。なお、キャラスピードが2～3速の人は、スピードが遅く、①のダイスをすべてチェインできない可能性がある。その場合は、①のダイスの右側の1～2個を6の目にしておいてもいいぞ。

▲2列目は1列目と左右逆の形に配置させる。③の場所に「ダイスを1の目にして並べ」、④の場所に「6の目（側面）をA方向に向けて」並べていこう。ちなみに、①の一部に6の目を加えた人の場合も、③（あるいは次で説明している⑤）の場所に6の目を加える必要はないぞ。ここは1の目だけで積み込んでおくこと。

▲3列目では⑤に「1の目を並べる」。続いて⑥の場所で「6の目をバニッシュ」させよう。バニッシュさせる場所は、「バニッシュ後の逃げ道（足場）がある」、「⑤の左2マス（⑦）が空いている」、「⑦のマスに、バニッシュするダイスの一部が隣接している」という3つの条件が満たされていれば、どこでもいいぞ。



▲これ以降の行動は、⑥でバニッシュさせたダイスが消えてしまう前に行わないと高得点につながらないので、迅速に行おう。まず、⑧のダイスを左（空いている⑦のスペース）に2回転がしてみよう。これで最初のチェインが簡単に決められるはずだ。⑨と⑩も同じように2回左に転がすことで、続けてチェインさせていこう。



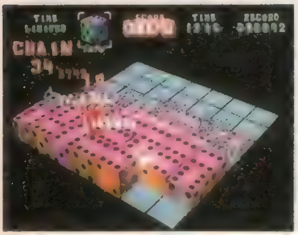
▲⑪と⑬のダイスがある場所は、一連の動作の折り返し地点にあたる。まず⑫のダイスを上に1回転がす（チェイン発生）。次に⑬のダイスを右に1回転がす。そして⑪のダイスを上に1回転がす（チェイン発生）。最後に⑫のダイスを右に1回転がそう（チェイン発生）。あとは、残りのダイス7個も同じ手順でチェインしていけばOKだ。

なぜ⚀にこだわるの？

「積み込み用のダイスを、6の目を側面にして配置したほうがすばやく連続チェインできるはず」と思ったスルドイ人がいるかも。確かにそのとおりで、1回転がせば6の目が出るようにダイスを並べていっても、積み込みを完成させられないことはない。ただしこの場合には、積み込みの準備中に予想外のバニッシュが起きやすいという、致命的なデメリットに突き当たるのだ。1の目もハッピーワンが起こってしまう危険性があるけれど、ハッピーワンのほうがずっとミスの回避がしやすいぞ。

応用1 ◉40個全消しに挑戦

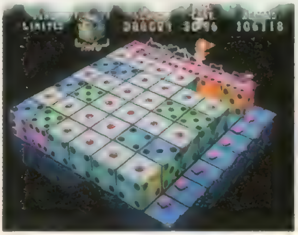
上では、ダイスを1列5個で積み込む方法を紹介したが、もちろん同じ要領で1列7個のダイスを積み込むこともできる。ただし、1列7個の場合は移動スピードが5速でないと、そのメリットを生かしきれないと思っていい。そのため、最初は上で紹介している1列5個の積み込みで腕を磨き、5速とそのスピードを使いこなす操作テクを身につけてから、1列7個に挑戦するようにしよう。あとは繰り返し練習しながら、積み込んでいく個数を増やしていき、最終的には34個（タイムリミテッドでは、原則として一画面内に最大で40個しかダイスは発生しないので、34回が積み込みからチェインできる上限値になる）の積み込みダイスをチェインさせる大ワザを狙ってみよう。こうして写真のような全消しを成功させれば、10万点も夢じゃないぞ！



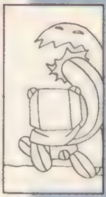
◀これが噂の全消し。ダイス40個を使ったこの荒技を通して、最大で108,360点も稼ぎ出すことができる。

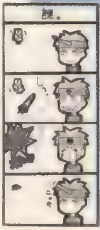
応用2◉究極のチェインに挑戦

さらにそれ以上を狙いたいという強者は、下の写真のような特殊な積み込み（右一列が空いているのが特徴）に挑戦してみよう。この積み込みの場合は、最初にバニッシュしたダイスは（チェインしていくのに支障ない範囲で）わざと消滅しきってしまうにまかせるのがコツ。こうすると、消滅しきったダイスが新たなダイスの発生につながるので、それを右の空いた1列を利用して、さらにチェインに加えていくのだ。この方法で成功させれば、6の目で40チェインが可能になり、理論上14万点台までスコアを伸ばせるぞ（ただし、ダイス発生の場所と向きは運に頼るしかない）。ちなみに、積み込みで稼げるハイスコアはこの辺りが上限。15万点以上を目指したい真の強者は、4や5の目をアドリブでチェインしていくしか手はないぞ。がんばってみよう！



◀右1列を空けた、1列6個の積み込み。11万点以上を狙う強者専用の、かなり高度な積み込みなのだ。





まんが／静岡県　ごとちさん

ダブルキャスト

●発売日／98年6月25日●価格／¥4,800(CD2枚組)
●メーカー／SCE!
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

全シナリオクリアを助ける完全ガイド・その1

この『ダブルキャスト』で、いまだ全部のエンディングにたどり着けず、悔しい思いをしている読者も多いことだろう。そこでこの攻略では、全シナリオクリアに役立つワンポイントアドバイス集をお届けしよう。また、攻略の基礎となる、「グッドエンド1」の選択肢チャートとストーリー紹介も併せて公開するので、まだ本作をやってない読者もぜひ挑戦してほしい。右のチャートにある選択肢は、エンディングに向かうための最短ルートのみを掲載している。プレイ回数や達成率の状況によっては、ほかの選択肢が挿入される場合もあるが、それらを選んでも、進行ルートに影響はない（メッセージの微妙な変化はある）のでご安心を。

◀チャートは、初回プレイか「出会い編」でのみ有効。

STORY

ある夜、酔いつぶれた主人公を介抱してくれた謎の少女・美月。彼女は、名前以外の記憶を失っており、主人公はそんな美月を自宅へと連れ帰ることにする。初めはなにごともなく、経過する美月との共同生活。だが、主人公が美月を、自分の所属する映研の女優に推薦したことから、事件～謎のオートバイ男の襲撃や脅迫電話～が始まる。そして、映研の撮影旅行先にも、不審な影は現れ、今度は主人公までもが、その凶行の対象となっていくのだ。だが、この旅行を機会に、主人公と美月の仲が急接近。そんななか、主演男優の佐久間から「美月の過去について話があるから」と、主人公は呼び出しを受ける。しかし、そこで待っていたのは謎の人物による襲撃。なんとか窮地を切り抜けた主人公は、そこである病院の名前が書かれている封筒を拾う。それこそ、美月の過去を知る重大な手がかりだったのだ……。

◉達成率で変化する「やるドラ」の隠し要素を大公開!

ゲームのクリア回数と達成率（どれだけシーンを見たか）を上げると、下で紹介するような変化が起こる。達成率が常に表示されるコマンド（右参照）を活用して、がんばってほしい。なお、この要素は「やるドラ」第2弾『季節～』でも同様なので、覚えておこう。

達成率の表示コマンド

「Production I.G.」のロゴ表示中、1秒以内にコマンドを入力。

✚→、[illegible]、←、×、↑、[illegible]、↓、×

スタート地点の変化

1度でもグッドエンドをクリアしていれば、開始時に「出会い編」と「共同生活編」が選択可能。2回だと上記に「番外編」が、1回＋達成率60%以上で、かつ撮影旅行のとき「寝る」の選択をした場合に「撮影旅行編」が、さらに追加されるぞ。

◀開始地点でシナリオが変化する場合もある。

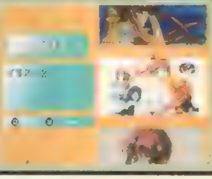
タイトル画面の変化

グッドエンドを見た数で、タイトル画面のバックの絵が変化（全4種類）する。また、ゲームクリア後に見られる予告編ムービーも、クリア回数によって増えていくのだ。さらに同じ条件で、映画館のシーンで見られる映画の種類も増えていくぞ。

◀デモ画面の変化にも、注目してほしい。

おまけモード

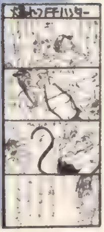
すべて（4つ）のグッドエンドを見ていて、なおかつ達成率が80%以上の場合、タイトル画面に「おまけ」の項目が追加される。ここでは、登場キャラクターの立ち絵やイメージイラストなどを、高解像度モードで見ることができるのだ。



◀まさに、ファンのためのモードなのだ。

[illegible]

そんな…またダマそうと
▼
住所は?
▼
名前は?
▼
おいしいラーメン屋知ってるんだ!
▼
ふーん、あっそ…
▼
気をつけないと
▼
第1作目の主演女優のお墓?
▼
美月どうする?
▼
そうだな…
▼
どうしたんだ!
▼
だ、誰もいませんよ
▼
話題を変えよう
▼
と、友達だよ!
▼
ハイ!!
▼
部長と一緒がいいだろう
▼
外の空気でも吸ってこよう
▼
顔は見たの?
▼
もう少しセリフの練習をしないと
▼
うん
▼
ええ～っ風呂っ!?
▼
足を狙おう
▼
写真のことを話してみよう
▼
わかりました
▼
そう言えば、あの写真…
▼
わかった
▼
部長に電話だ
▼
もうひとりいてもいいかな?
▼
二村に電話だ
▼
僕も行きます



まんが／広島県　霜月空さん

全27エンディング概要&ワンポイント攻略

GOOD ENDING グッドエンド

ストーリーの核心に迫る4つのエンディングだ。基本的に美月に誠心誠意尽くすことが、グッド攻略には大切だ。

No.1 ダブルキャスト	美月がすべての記憶を取り戻したうえで、主人公への愛情を自覚するベストエンディング。途中経過で、ラストがちょっと変化する。	ポイントは、やはり撮影旅行でのキス。その後も、美月のことを優しく扱いつつ、二村と遥を完全に信用して、事件を解決しよう。
No.2 志穂	事件は無事解決するが、美月は記憶の一部を忘れ去ったまま。かなり女の子女の子した、かわいい美月のエンディングだ。	No.1との違いは、2度目のキスのチャンス(ただし未遂)を逃していること。旅行から帰ったら、美月といい雰囲気になれるように努力しよう。
No.3 美月	事件は解決するが、美月は記憶を失ったまま……。No.2との違いは、主人公への恋心も忘れてしまっている点。ゼロからの再スタートだ。	このパターンに行ってしまう最大の要因は、やはり撮影旅行の夜のキス。これができないと、美月の愛情度は大きくアップしないぞ。
No.4 とらわれた心	事件の真相は解けるが、主人公の健闘も空しく美月の症状は悪化してしまう。グッドとはいえ、ある意味で残酷なエンディングだ。	やはり、問題はキス。撮影旅行(キスできる)と、その後の自宅(未遂)の両方とも見ていないと、このエンディングの可能性大!

NORMAL ENDING ノーマルエンド

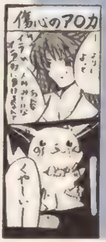
分類的にはノーマルとなっているが、実は、おまけシナリオ。すべてスタート地点は「番外編」からなので注意。

No.1 翔子	飲み会から退散しようとすると、遥から酔った翔子の介抱を頼まれる主人公。最初は他愛のない会話を交わす2人だが、そのうち……。	番外編スタート直後の選択肢で、家に帰ろうとすればOK。以後は選択肢もなく、自動的に翔子とのラブストーリーが展開する。
No.2 映研	飲み会の帰りに立ち寄った店で、テーブルに突っ伏して寝る美月を発見する。そして…。二村と美月が元恋人同士という、変わった設定のシナリオだ。	2軒目の飲みまで付き合い、そのあと眠気ざましをすればOK。美月と二村を取り持つときは、自分から美月に積極的に話そう。
No.3 親友	No.2の派生ストーリー。ここでも二村と美月は、元恋人同士。本編と同じく、主演女優として美月は映研に迎え入れられるのだが……。	No.2との違いは、二村と美月の話し合いの仲裁を自分でせず、遥に任せしまうこと。二村が二村のくせにカッコいい(笑)シナリオだぞ。
No.4 麻由	延々と続くかと思われた飲み会から、なんとか脱出した主人公。帰り道にあった桜の木の下で、人が倒れているのを発見するが……。	飲み会は、3軒目(最初は強制)まで付き合おう。そのあと、不審に思ったことは、積極的に調べようとする姿勢が、この番外編では必要だ。
No.5 マリア	No.4の派生シナリオ。桜の木を無視した主人公だが、今度は光の届かない真っ暗な路地裏で、妙な気配を感じるのだった。	最初の進めかたは、No.4と同じ。ただし、桜の木は無視して、次に起こる現象には興味を持つこと。完全一発ネタ的なシナリオ。
No.6 花織	これも、No.4からの派生である。桜の木も、怪しい路地裏も素通りした主人公は、とあるマンションの前で、抱擁するカップルに遭遇!	同じく、桜・路地裏の両方とも無視すればOK。ちなみに、最初の飲み会にもう1回だけ付き合うと、酔いつぶれて通常のスタートにつながる。

BAD ENDING バッドエンド

未解決のまま終わる、主人公が非業の死を遂げる……と、悲惨な結末が多いバッド。数とバリエーションは豊富だぞ。

No.1 少女	酔いつぶれたところを美月に介抱された主人公。その後のファーストフード店で、彼女を怒らせてしまい、フラれてしまう……。	注意すべき点は、スリーサイズを訊ねること。さらに警察だ病院だ、と追い討ちをかけて彼女の不安感を必要以上にあおると……。
No.2 夢のつづき	No.1とパターン的には酷似している。やはりファーストフード店で主人公はフラれるが、ふたたび繁華街で美月に出会って……。	スリーサイズを聞かなくても、彼女が怒ってしまう場合もある。やはり、記憶喪失の人間相手に、病院・警察は禁句のようだ。
No.3 狂気(1)	撮影旅行先の別荘で、夜に響く女の叫び声……。気のせいだ、と自室で眠り続ける主人公のところに、ナイフを持った殺人鬼が!?	一番大きな原因は、なにもせずに夜に寝てしまうこと。あとは女の悲鳴を無視すること。美月に対して冷たくするのも、原因の一端となるぞ。
No.4 狂気(2)	No.3からの派生。女の悲鳴に気付いて起きるが、原因である部屋の前で遥にバッタリ。結局、気のせいということにするが……。	No.3との違いは、夜に寝て悲鳴を聞いたあとに起きること。翔子の部屋の前の遥との会話では、「気のせい」を押し通そう。
No.5 狂気(3)	同じくNo.3の派生。遥とともに、悲鳴の元と思われる翔子の部屋を調べると!? 中の惨状に、主人公はあわてて他の部屋へ急ぐが……。	翔子の部屋を調べたあとは、熱くなったドアノブに対して、「照れている?」を選ぶ。なんとも馬鹿らしいが、オチはシリアスだぞ。
No.6 狂気(4)	No.3の派生。突如噴き出した炎で、館が炎上。主人公と遥は逃げ遅れた剛田と遭遇するが、そこに事件の張本人の殺人鬼が現れ……。	上のドアノブのシーンで危険を察知して回避すればOK。殺人鬼に迫られたら、仲間を見捨てる卑怯さがこのエンディングには必要。
No.7 狂気(5)	No.3の派生。剛田の機転で、なんとか館から逃げ出せた主人公と遥。だが安堵も束の間、燃え上がる館から出てきた影は……!?	上の殺人鬼と接触のシーンで、殺人鬼は剛田に任せて、自分は遥を連れて逃げること。No.3からの派生はみんな悲惨な結末になる。
No.8 狂気(6)	No.3の派生。ケガをしている剛田に代わって、殺人鬼に挑みかかる主人公……。だが、その正体は驚くべき人物だったのだ!?	同じく殺人鬼との接触シーンで、剛田の代わりに自分が戦おうとすればOK。以上6編が、「ジェノサイド編」とくくられるエンディングだ。
No.9 かこひめの寝屋	撮影旅行の夜、二村が話してくれる「映研伝説のシナリオ」のもう1つの側面……。そして、妖しく歪む二村の笑顔……、彼はなにを企む?	まずは別荘に着いたときに、二村とシナリオの話をしておこう。その夜のシーンでもシナリオについて話したあと、彼の話を否定するといい。
No.10 殺人鬼	撮影旅行のあと、佐久間から廃病院に呼び出される主人公。だが、そこで待っていたのは、刃物を持った謎の人物。主人公の運命やいかに?	グッドエンドからの派生の1つ。ある程度、美月と仲良くなったあとの廃病院で「逃げる」を選択すると、このエンドに向かいやすい。
No.11 真犯人(1)	撮影も終わり、部室で試写会をする主人公。図らずも美月と2人きりになった部室で、主人公は撮影したフィルムの違和感に気付くが……。	ポイントは美月との好感度を上げ過ぎないこと。グッドを目指しているときに、連続して陥りやすいバッドの1パターンといえる。
No.12 真犯人(2)	試写会の部室で、違和感に気付いた主人公……。だが、次の瞬間何者かによる強烈な一撃を受けて昏倒。最後の瞬間に主人公が見た姿は!?	No.11からの派生。撮影旅行時にキスをしたか否かで変化する。廃病院で写真を手に入れると、これらのエンディングにはならないぞ。
No.13 とどかぬ想い	美月の正体(志穂)を暴き、屋上へ向かう主人公たち。説得により、自らの心を取り戻した美月へ、主人公は近付いていくのだが……。	屋上までの流れは、すべてのグッドと同じ。ここで分岐する大きな理由は、バイクの男に美月が襲われたときのキミの対応。優しくないとダメ。
No.14 姉妹	屋上から落ちかかった志穂を、必死で持ち上げようとする主人公。あと、ひと息で……というところで、美月の人格が現れ、無理矢理手を!	進み方は、No.13と酷似しているが、厳密には派生ではない。ポイントは、最後の部室の選択で、遥を追って部室を出ようとしないことだ。
No.15 終焉	主人公を執拗に狙う美月。逃げ道はないと感じた主人公は、屋上から落とされることを望む。そして、背後から迫る美月の手を取って……。	美月と必要以上に親しくならず、なおかつ、廃病院で手に入れた写真も、遥に見せないのがポイント。孤独な捜査に似合いの結末だ……。
No.16 記憶	最終手段として、美月の手を取り屋上からのダイブを試みる主人公。だが、事件解決の引き換えに、主人公が失ったものはあまりに大きかった。	No.15に近いエンディング。違うのは撮影旅行でキスをしたかどうかだ。もちろん、写真のことを遥に話してしまっては、ダメだぞ。
No.17 真実は…	主人公が廃病院で襲われてからしばらく経ち、美月も主人公も平和な生活を取り戻していた。ただ1つ、すべての謎が未解決なことを除けば。	どういう進みかたをしていても、廃病院後の遥とのシーンで、「美月の看病をする」を選んでしまうと、この未解決エンドになってしまうぞ。



まんが/熊本県　つぐみさん

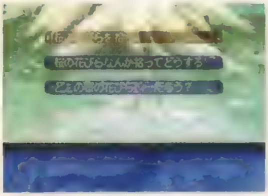
季節を抱きしめて

●発売日／98年7月23日●価格／¥4,800(CD2枚組)
●メーカー／SCEI
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS (AC非対応)

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

全シナリオクリアを助ける完全ガイド・その2

『季節を抱きしめて』は、『ダブルキャスト』に続く「やるドラ」の第2弾。前作同様、27本のエンディングが存在するぞ。ここでは1ページ目で「グッドエンド1」へと導く選択肢チャート攻略と、登場する3人のヒロインに関する注意点をチェック！　また2ページ目では『ダブル』同様、全エンディングへのワンポイントアドバイスをお届けするぞ。なお、右の選択肢チャートは「グッド1」クリアのために「最低限選ばなくてはならない選択肢」だけを載せている。ほかの選択肢はどれを選んでも問題ないぞ。また、本編ではエンディングに番号（No.○）は付いていないが、わかりやすくするために、この攻略では番号を振った。



◀チャートは初回時と同じスタート地点に対応するぞ。

STORY

そこで出会った男女は、必ず別れると噂される「悲恋桜」の下で、主人公は記憶喪失の少女・麻由と出会う。主人公は、死んでしまった初恋の少女とうりふたつの、彼女の記憶探しを手伝うことにするが、主人公に好意を寄せる友人、トモコはそれを良く思わない。さらに、主人公と麻由は、記憶が戻るまでの間、共同生活をすることになる。一時は幸せな主人公だったが、偶然、主人公の家を訪れたトモコと麻由が鉢合わせになり、最悪の事態へと発展する。そして、麻由を思うがゆえに主人公が付いていた嘘を暴露され、そのショックで麻由は部屋を飛び出してしまう。その場にトモコを残し、主人公は麻由のあとを追う。すべての思いを打ち明け、唇を重ねる2人。だが、突然記憶～自分の正体～を取り戻した麻由は、再び主人公の前から姿を消してしまう。主人公は再び、麻由と出会うことができるのか？

選択肢チャート

女の子、助け起こす
▼
誰が許すものか!
▼
答えない
▼
あの子を捜そう
▼
悲恋桜に行ってみよう
▼
桜の花びらを拾う
▼
いいよ、もう……
▼
よし、ぼくも手伝おう!
▼
え、あ、い、いいよ!
▼
そりゃトモコのほうが……でも、
▼
目隠し？……きっとトモコだ!
▼
え、やっぱりそう見えます？
▼
……とりあえず喫茶店「四季」に行こう
▼
トモコに見惚れてた
▼
い、いくぞ～!
▼
……タウン誌の店にいるかも
▼
待てよ、トモコ!
▼
離さない
▼
そんなことないよ!
▼
もう一つの方、使っていいよ
▼
隠れる!
▼
いや……わるいんだけど今は無理なんだ
▼
この子の記憶を取り戻そうと……
▼
トモコを止める
▼
トモコがこんなにボクの事を!?
▼
こんなボクでも……いいのか
▼
捜してくるよ……放っておけないもんな
▼
右か!?
▼
もう少し捜そう……

◉3人のヒロイン別ストーリーの傾向と対策編

麻由編

「お兄さん」として、常に頼れる存在を心がけよう

「季節～」のメインストーリーと言える、麻由編。基本的には、麻由のことをなにより優先するような行動を選ぶことが大事だ。例えば……「大学で困っている彼女を積極的に助けたり」、「仕事よりも彼女の身を案じたり」、「積極的に家に泊めてあげようとしたり」……といった具合。中でも一番重要なのは、「悲恋桜で桜の花びらを拾うこと」。進め方にもよるが、この花びらを拾うチャンスは数回あるので、絶対に忘れないように。また、クライマックスの麻由を追うシーンでは、ズバリ「右」を選び、「最後まで追いかけること」だ。あきらめるな！

トモコ編

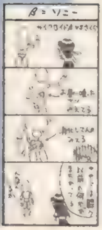
トモコの嫉妬深さは、愛情の深さの裏返しと思おう

トモコの場合もやはり、基本はトモコのことを一番に考えることが大事。ただ、だからと言って麻由をないがしろにし過ぎると本編のストーリー（麻由の正体について、など）が進まずにバッドエンドの可能性も出てくるので注意しよう。喫茶「四季」から始まるデートでは、当然「トモコと過ごし」、最後は「キスをする」ことが重要。また、このデートへの前振りとして、バイト先の編集長の言葉には「トモコとの仲を肯定する」ように答えよう。また、麻由の記憶探しは手伝いつつ、トモコには正直に「麻由を家に泊めていること」を伝えることが重要だぞ。

綺麗なお姉さん編

初回プレイでは、見ることができないので注意!

本作の陰のヒロインとも言える、綺麗なお姉さん。彼女のシナリオでは、序盤をトモコ寄り、繁華街で麻由に再会してからは、麻由寄りにプレイするとたどり着ける。ただし、もっとも重要なのが、クライマックスである修羅場シーンの直前に、お姉さんに会っているデータが必要ということだ。つまりは、初回プレイではたどり着けないエンディングなのだ。行動・選択的なチェックポイントは、トモコとデートの約束をしたあとに「すっぽかして帰る」ことと、お姉さんとのデートでの、キスのチャンスや過去を話そうとするシーンでは「強要しない」ことだ。



まんが／富山県　いわきゆーじさん

全27エンディング概要&ワンポイント攻略

GOOD ENDING グッドエンド

各ヒロインごとに用意されたグッドエンド。対象となるヒロインに、特に接するように心がけるのが基本だ。

No.1 ベリーグッド!	麻由との恋愛のおかげで、「1番大切な人は誰か」に気づいた主人公。そんな主人公に、悲恋桜の下で「桜の精」麻由が語り掛ける……。	麻由の記憶探しを積極的に手伝いつつ、クライマックスで飛び出した麻由を、すぐには追わず、一度トモコのことを考えるのが重要だ。
No.2 麻由編	お互いの気持ちを確認し合った麻由と主人公。だが、記憶を取り戻した麻由は、主人公の前から姿を消し、そして悲恋桜で……。	とにかく、「麻由を好き」という基本を忘れずに考えて行動すればOK。ポイントは、悲恋桜の下で桜の花びらを拾うこと。
No.3 桜の精編	麻由は、やはり高校時代の片想いの少女、麻由が桜の精に転生した姿だった! 彼女は今、妹の麻美を桜の呪いから救うためにやって来たのだ。	一度はクリアしたデータが必要。また、最初の選択で桜鬼伝説を選ぶこと。終盤で麻由を追うシーンは、まず病院に向かうことが重要だ。
No.4 トモコ編	トモコとのデートで訪れた悲恋桜……主人公はようやく「トモコを好きな気持ち」に気付き告白する。そして、結ばれる2人……。	こちらは逆にトモコ寄りに話を進めること。編集長にトモコとの仲を聞かれたら肯定しよう。トモコとのキスも重要なポイントだ。
No.5 綺麗なお姉さん編	ふとしたことで、お姉さんの悲しい過去を知ってしまった主人公。麻由もトモコも去った今、お姉さんと新しい一歩を踏み出していく。	ポイントは、編集部でトモコとのデートを約束したあと、すっぽかして帰ること。そして、お姉さんとのキスは我慢することだ。
No.4 怖いおじさん編	思いがけずお姉さんといい仲になった主人公は、お姉さんにキス。ところが、そこへお姉さんの恋人を名乗る怖いおじさんが現れて!?	グッドNo.4の派生。基本的な進めかたは同じ。違うところは、お姉さんとのキスのチャンスで、迷わず唇を重ねようとすればいい。
No.5 幻の写真集を見た編	主人公は、Hな本が麻由に見つからないように天井に隠そうとする。だが、そこで発見したもっと怪しげな本を読み進めるうち……。	麻由を自宅に連れ帰ったシーンで、Hな本の隠し場所に天井裏を選ぼう。あとは、そこで見つけた本を欲望のままに読み続けよう。

NORMAL ENDING ノーマルエンド

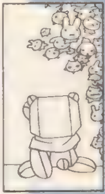
オチは付いているが、どこか釈然としない……そんな準グッドエンドと呼べる内容がこのノーマルエンドだ。

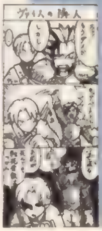
No.1 トモコ雨の中編	トモコと急接近した主人公だが、最後まで「麻由を家に泊めていること」を告白できずにいた……。トモコはそんな主人公に不安を感じ……。	グッドNo.4の派生。トモコよりに進めていれば基本的にOK。分かれ目となるのは、最後のシーンで麻由のことを話すか否かで決まる。
No.2 麻由の妹は? 編	妹を救うためにやって来た桜の精、麻由。主人公も、彼女の助けになろうとするが、行き先を間違えてしまったために、麻由の妹に会えず……。	グッドNo.3の派生。やはり、一度クリアしたエンディングデータが必要。違うところは、クライマックスでの行き先を大学の図書館にすることだ。
No.3 麻由はどこへ? 編	主人公の奮闘もあって、麻由はすべての記憶を取り戻す。だが、なぜか彼女は主人公のもとを去っていってしまうのであった……。	グッドNo.2の発生。基本線は同じ。桜の花びらを拾わず、麻由に対しては、男として好きという態度を取らないようにしよう。
No.4 ボクの春編	麻由との一件で、トモコの愛情の深さを知った主人公。麻由のことは忘れ、これからはトモコと一緒に新しい人生を歩んでいこうと決意する。	グッドNo.1の派生。違うところはクライマックスシーンで、一度トモコのことを考えたあと、出ていった麻由を追おうとしないことだ。
No.6 不安な春編その1	麻由の記憶探しの日々のなか、トモコといい雰囲気になる主人公。だが、手すら握ることもできず進展はなし。麻由の記憶もいまだに戻らず……。	グッドNo.4の派生。基本線はそのままに、最後のトモコからの呼び出しのシーンでは、彼女の手すら握らず、麻由のことはしっかり話すこと。
No.7 不安な春編その2	主人公は、自分のもとを去った麻由を連れ戻すが、彼女の記憶はいまだに戻らないまま……。しかも、トモコとは、ほとんど絶交状態に。	グッドNo.1の派生。違うのは、桜の花びらを拾わないこと(記憶を取り戻させない)。また、麻由を好きである気持ちは、ハッキリとしておこう。
No.8 桜伝説編その1	すべての記憶を思い出した麻由に、自分の知っている悲恋桜の伝説を聞かせる主人公。だが、そのために悲恋桜の呪いが発動して……!?	2回目以降のプレイで、最初の伝説の選択では「怨霊~」を選ぶこと。あとは、麻由寄りに進めていき、最後の選択で、「悲しい~」を選ぶ。
No.9 桜伝説編その2	実は桜の精だった麻由。彼女の願いでも、麻由と妹、麻美の呪縛を解くため、悲恋桜へ向かう主人公……果たして、その選択は正しかったのか?	No.8の派生。クライマックスの選択で、まず「怨霊~」を選んだあとに桜木総合病院へ向かい、最後には「悲恋桜そのものに~」を選ぶこと。
No.10 桜伝説編その3	桜の呪縛から、麻由と麻美を助けようとする主人公。大学で手がかりになる文献を見つけ、それを麻由に伝えようとするのだが……。	No.8の派生。クライマックスで、「怨霊~」・「大学の図書館」・「悲恋桜~」と選び、最後は麻由に「呪いは別の樹」とワザと間違えること。
No.11 もうボクは若くない編	アパートから飛び出した麻由を、見つけることができなかった主人公。そして、悲恋桜で彼女を待ち続け……何十年もの時が流れた。	部屋のカギを落としたあと、編集部でトモコに呼び出されたら、それに応じること。ただし、基本的には麻由を選ぶように行動しよう。

BAD ENDING バッドエンド

いわゆる失敗エンディング。本作では、1回の選択ミスで唐突にバッド行きという場合も多いので、注意しよう。

No.1 春の日の妄想編	大学の構内を並んで歩くトモコと主人公。トモコのナイスバディ(死語)の妄想をする主人公は、目前に迫る木に気付かず激突……!	最初の大学のシーンで、主人公にトモコについて独白させればOK。あとはひたすら、暴走しよう。ただし、初回プレイでは不可能なので注意。
No.2 いやらしいボク編	麻由と再会した主人公は、夜の公園でHな行為を強要。だが、抵抗した麻由が平手打ちを喰らわせ、主人公はブランコから転落する。	麻由との最初の出会いで、徹底して冷たくすること。その後、再会した公園では、あんなことやこんなことを強要(笑)すればOKだ。
No.3 男の浪漫編	街で出会った綺麗なお姉さんから渡されたチラシのお店「四季」。そこへ訪れた主人公は、あまりの素晴らしさに我を忘れてしまい……。	最初に麻由を探すときに、繁華街でお姉さんに会っておくこと。その後、麻由との待ち合わせ場所へ向かうときは、「四季」を選択。
No.12 トモコ3連発編	繁華街で麻由をなじるトモコに主人公が怒りの平手を喰らわす。だが、その報復として待っていたのは、トモコの強力な3連発だった。	繁華街でトモコと言い争うシーンで、トモコを殴るだけでOK。ただし、No.17のエンディングをすでに見ていることが前提条件となる。
No.13 そして誰も来なかった編	主人公は、タウン情報誌を使って麻由へ呼びかける。しかし、約束の日に指定した喫茶店には、麻由はおろか、トモコすらも現れなかった。	No.12と同じく、繁華街でトモコを殴ることが重要。トモコを殴ると、その後のわずかな選択肢で、エンディングが変化していくのだ。
No.14 ちぎられたキーホルダー編	トモコからの呼び出しを、仕事という理由で断る主人公。家に帰ってみると誰もおらず、トモコからもらったキーホルダーの残骸だけが残っていた。	グッドNo.4の派生。トモコとキスをする仲にまで進展させておき、クライマックス直前のトモコからの呼び出しを断ればOKだ。
No.15 そしてボクは1人編	飛び出した麻由を追わず、トモコを選んだ主人公。そして、一夜をともにした2人だが、主人公の胸には言いようのない空しさが残る……。	グッドNo.1に近い。冒頭は麻由寄り、中盤以降はトモコ寄りで進めて、クライマックスで、麻由を追わずにトモコを選ぶようにしよう。
No.16 トモコ去る編	雨の中を走り去る麻由に追いつけず、主人公は1人途方にくれる。そんな主人公を陰から見守るトモコも、ついにサヨナラを決意した。	No.15の派生。同じくクライマックスで、引き止めるトモコを残して、飛び出していった麻由を追いかけることが物語の分かれ道となる。
No.17 一撃必殺拳編	トモコを殴ってしまった自分を、主人公は無理に正当化しようとする。だが、そこへ突然、謎のオヤジが現れて覇王の一撃を放つ……。	主人公がトモコを殴ったことを回想しているシーンで、自分自身を正当化すればいい。ただし、3回以上のクリアで、「悲恋~編」から始めよう。
No.18 春の日の反省編	麻由と一緒にいる現場を見て激怒するトモコを、思わず殴ってしまった主人公……。女の子に手を出してしまったことを、深く深く反省する。	No.17の派生。同じく回想シーンで、反省をすればOK。やはり、3回以上のクリアで、「悲恋~編」からスタートすることが条件となる。





まんが/大阪府 魚心さん

影牢 ～刻命館 真章～

●発売日／98年7月23日●価格 ¥5,800
●メーカー／テクモ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

©TECMO,LTD.1998

侵入者撃退の要! トラップのすべてを把握せよ!

ギロチンや電気イスといった個性的な仕掛けと、トラップによる連携攻撃「コンボ」の要素が追加され、前作以上に壮快な〝殺し〟が楽しめる『影牢～刻命館真章～』。このゲームでまず大事なのは、全部で55種類のトラップの効果と特徴をしっかり把握すること。そして、プレイヤーにとって必要なトラップから、計画的に開発していくことの2つだ。そこで、このページではすべてのトラップの特徴が一目でわかるリストと、便利な開発チャートを公開！ 派手なコンボを組み立てて壮快に敵を倒すも良し、強力なトラップを早めに開発して一撃必殺の快感にひたるもまた良し。好みのスタイルでゲームを楽しむために、2つのデータを存分に役立てよう。前作とのストーリー的なつながりを感じさせる、隠しトラップの入手方法も解説しておいたので、そちらも要チェックだ。刻人に命じられるまま、人間を殺りくする少女、ミレニア。彼女が進む道の果てには何が待つのか。ドラマチックなストーリーと、その結末をキミの目で見届けるのだ！

隠しトラップ入手法

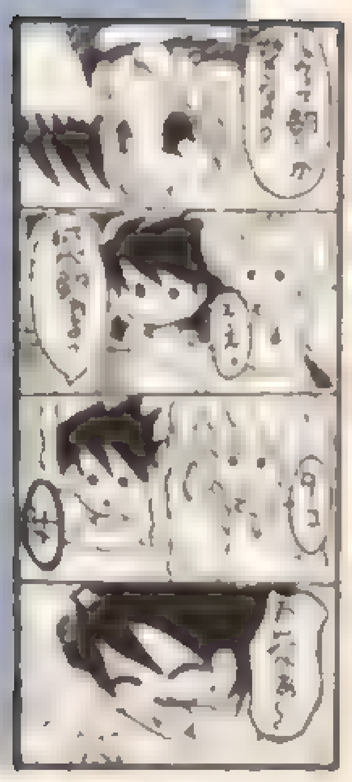
『影牢』では、エンディングを見たデータでゲームを再開すると、第1話からプレイをやり直すことになる。このとき、開発では作れない隠しトラップが使用可能になるぞ。このゲームには4種類のエンディングが用意されており、次のプレイで追加される隠しトラップの種類は、どの結末を見たかで異なる。最終ステージのタイトルが「救済」だった場合はイビルスタンプとイビルアッパー。タイトルが「痛み」だった場合はマジックバブル。「彼方へ」だった場合はアルデバラン。「最後の日、最後の夜」だった場合はイビルキックがそれぞれ追加される。そして、この5種類をすべて入手すると、最後の隠しトラップ、スエゾーが使えるようになるのだ。どの隠しトラップも威力は抜群！ ゆかいなエフェクトもイカスぞ。

▲隠しトラップのほとんどは、前作に関係しているもの。ただしこのスエゾーだけは「モンスターファーム」のキャラだ

トラップパーフェクトリスト

場所	トラップ名	必要Ark	ダメージ	チャージ	効果範囲
天井	メガロック	0	70	9	1×1
天井	スパイクロック	1800	75	9	1×1
天井	アイアンボール	3600	80	10	1×1
天井	フレアロック	6300	90	10	1×1
天井	ボルトロック	7000	100	11	1×1
天井	スエゾー	6500	150	10	1×1
天井	スローガス	0	0	5	3×3
天井	コンフューズガス	600	0	6	3×3
天井	カースドガス	1200	0	4	3×3
天井	バーサークガス	1700	0	4	3×3
天井	ヒートブレス	4000	1～45	5	3×3
天井	カビン	400	0	2	1×1
天井	アブラカビン	1400	0	2	1×1
天井	ヨウガンカビン	2400	55	3	1×1
天井	アルデバラン	3500	70	2	1×1
天井	タライ	600	10	2	1×1
天井	オオタライ	1200	20	2	1×1
壁	イビルスタンプ	5000	50	4	1×1
壁	プレスウォール	0	5	4	2×1
壁	アタックウォール	1200	10	6	2×1
壁	スパイクウォール	2400	35	5	3×1
壁	イビルキック	5000	30	6	3×1
壁	マグネット	900	0	8	2×1
壁	パワーマグネット	2400	0	10	5×1
壁	エレキマグネット	3800	50	10	4×1
壁	アロースリット	0	35	3	n×1
壁	ファイアーアロー	1000	40	4	n×1
壁	チェインニードル	3800	23	7	n×1
壁	トリプルアロー	2600	26	5	n×1
壁	バズソー	4600	45	7	n×1
壁	ファイアーボール	4000	65	5	n×1
壁	レーザーアロー	4800	85	8	n×1
壁	ローリングボム	2200	70	6	n×1
壁	コールドアロー	4000	32	4	n×1
床	リフトフロア	1900	25	4	1×1
床	ヘブンズフロア	3600	30	6	1×1
床	スプリングフロア	2900	15	6	1×1
床	スマッシュフロア	4100	25	6	1×1
床	イビルアッパー	5000	25	6	1×1
床	マグネットフロア	3400	0	9	3×3
床	バキュームフロア	4300	0	12	5×5
床	スモールボム	0	35	3	1×1
床	フラッシュボム	800	0	4	3×3
床	マイン	1200	40	5	1×1
床	ブラストボム	2400	50	7	3×3
床	クエイクボム	3400	0	5	5×5
床	カタストロフボム	4300	0	8	全体
床	ヘルファイアー	4800	85	11	3×3
床	ベアトラップ	0	15	4	1×1
床	ヘビークロー	1000	25	5	1×1
床	コールドクロー	2000	25	6	1×1
床	スパークロッド	1900	45	6	1×1
床	サンダーボルト	4100	65	7	1×1
床	ジャッジメント	5300	85	9	1×1
床	マジックバブル	4000	0	5	1×1

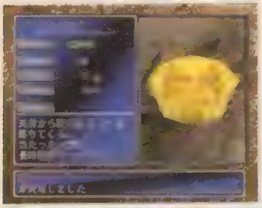
【表の見方】リスト内の効果範囲は、天井と床のトラップが〝トラップの設置場所を中心に(1辺)×(1辺)〟、壁のトラップが〝(正面)×(横)〟を表しています。〝n×1〟は、敵が障害物に当たるまで正面に向かって飛び続けます。〝全体〟は設置した部屋全体が効果範囲になります。



まんが／宮城県 炎獣さん

計画的なトラップ開発に役立つ開発チャートを公開!

トラップは設置可能な場所によって、床、壁、天井の3つのタイプに分類される。そして、それぞれのタイプはロック系、アロー系、クロー系など、さらに細かく系統分けできる。タイプごとにトラップの効果や特徴は異なるので、まずはそれらを把握したうえで、重点的に製造したいトラップの系統を決めるのが開発の第一歩だ。ただ、西の館に始まり、王宮、地下遺跡とさまざまな場所で繰り広げられる戦いにおいては、戦闘の舞台に合わせてさまざまなトラップを使い分ける必要も出てくる。Arkに余裕があれば、できるだけ幅広い系統のトラップを製造しておくことも大事だぞ。



◀あまり使いそうにないトラップでも、作っておけば何かの役に立つこともあるのだ。

堅実に戦うキミは…

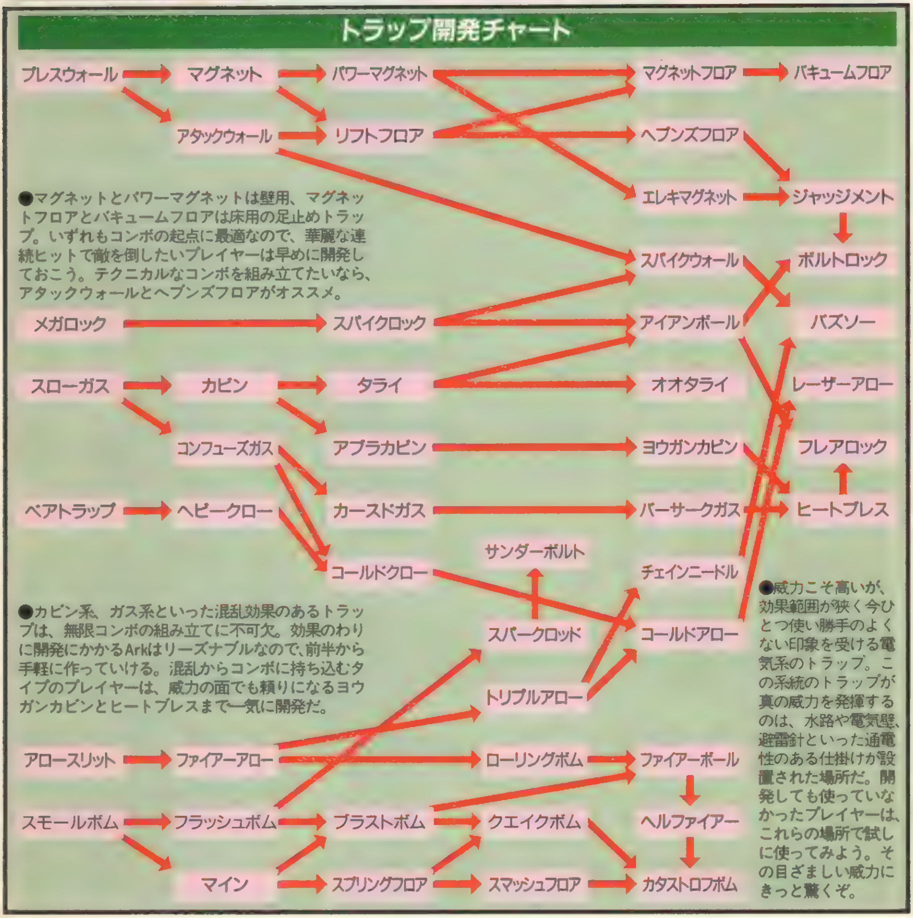
足止めの効果があるクロー系、スプリング系のトラップは、敵の接近を阻むのに有効。安全に戦いたいプレイヤーは、これらの系統の強力なトラップを重点的に開発していくといい。敵の足止めはコンボを組み立てるうえでの基本でもある。コンボ主体で攻めるプレイヤーも、クロー系、スプリング系のトラップは充実させておきたい。

◀動きを封じて、好きに料理しよう。

一発にかけるアナタは…

ちまちま戦うよりも、強力なトラップやコンボで気持ちよく敵をしとめたい。そんな一撃必殺が身上のプレイヤーは、ロック系やボム系といった威力の高いトラップをメインに開発していこう。これらの系統に属するトラップは作動させるタイミングが難しく、ミレニア自身を巻き込む危険性も高い。使いこなすには相当の熟練を要するぞ。

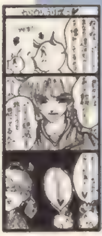
◀クリーンヒットさせれば威力絶大!



●マグネットとパワーマグネットは壁用、マグネットフロアとバキュームフロアは床用の足止めトラップ。いずれもコンボの起点に最適なので、華麗な連続ヒットで敵を倒したいプレイヤーは早めに開発しておこう。テクニカルなコンボを組み立てたいなら、アタックウォールとヘブンズフロアがオススメ。

●カビン系、ガス系といった混乱効果のあるトラップは、無限コンボの組み立てに不可欠。効果のわりに開発にかかるArkはリーズナブルなので、前半から手軽に作っていける。混乱からコンボに持ち込むタイプのプレイヤーは、威力の面でも頼りになるヨウガンカビンとヒートブレスまで一気に開発だ。

●威力こそ高いが、効果範囲が狭く今ひとつ使い勝手のよくない印象を受ける電気系のトラップ。この系統のトラップが真の威力を発揮するのは、水路や電気壁、避雷針といった通電性のある仕掛けが設置された場所だ。開発しても使っていなかったプレイヤーは、これらの場所で試しに使ってみよう。その目ざましい威力にきっと驚くぞ。



まんが／北海道 暮新さん

SHADOW TOWER シャドウタワー

SHADOW TOWER
シャドウタワー

●発売日／98年6月25日●価格／¥5,800
●メーカー／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／3D・RPG
●対応周辺機器　MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

©1998 From Software Inc. All rights reserved.

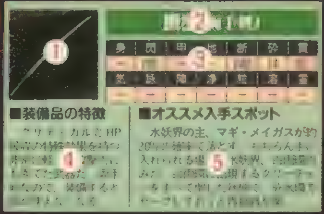
これだけは必ず入手！ 極上&レアな装備品を完全網羅!!

登場するすべての武器、防具に耐久度が設定されているこのゲームでは、1つでも多く強力な装備品を入手し、ストックすることが大切。そこで、ここではゲームに登場する装備品の中でも、最高級の優れものばかりを集めて紹介してみたぞ。いずれも入手するのは難しいレアアイテムばかりだが、持っていればクリーチャーとの戦闘は格段に楽になる。ぜひともゲットしよう！

▲耐久度が0になった装備品は、修理すればまた使用可能に。

▶終盤の戦いを生き抜くには、強力な武器と防具が不可欠。

表の見方



①は、アイテムのグラフィックを紹介。②は、アイテムの名称、そしてその分類を表している。③の表は、そのアイテムを装備したときにアップするパラメータと、数値を示している。④は、アイテムの特徴や装備時のワンポイントアドバイスを解説。⑤では、紹介しているアイテムを落とすクリーチャーと出現場所を説明している。この近くのセーブポイントで記録を取っておいて、アイテムを取り逃したときはいつでもやり直せるようにしておくといいぞ

瞬狼(両手剣)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
—	200	—	—	242	14	61
気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
—	—	—	—	—	—	—

■装備の特徴

クリティカルとHP吸収の特殊効果を持つ。非常に軽く、攻撃力にも秀でた武器だ。両手剣なので、装備すると盾が使えなくなる。

■オススメ入手スポット

水妖界の主、マギ・メイガスが約20%の確率で落とす。もちろん手に入れられる場所は水妖界、白雨環のみだ。白雨環に出現するクリーチャーをすべて倒した状態で、分水環でセーブしておくと再挑戦が楽。

ドラゴンセイバー(片手剣)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
44	13	—	—	143	26	37
気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
48	—	12	—	—	—	18

■装備の特徴

MP吸収の特殊効果を持つ闇属性の片手剣。"断"のパラメータは、片手剣の中では最強クラス。耐久度の最大値が高く、長持ちする。

■オススメ入手スポット

幻魔界、昏迷象に出現するキラーデーモンが約20%の確率で落とす。アイテムの「クーン」がボロボロ落ちている通路に7体も出現するので、近くにあるセーブポイントを拠点に狩りまくろう。

ダークツイスター(片手剣)

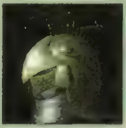
身	閃	甲	地	断	砕	貫
3	72	—	—	164	57	63
気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
—	—	—	—	—	—	—

■装備の特徴

非常に強力な闇属性の片手剣。しかし、装備するとプレイヤーが暗闇と魔法封じの状態になってしまう。それでも良ければ使おう。

■オススメ入手スポット

水妖界の主、マギ・メイガスが約20%の確率で落とす。「瞬狼」との2択だが、暗闇と魔法封じのリスクもあって、使い勝手では明らかにこちらが劣る。唯一の利点は、片手剣なので盾が使えること。



シャイニングリーフ(兜)

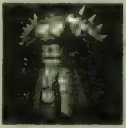
身	閃	甲	地	断	砕	貫
34	—	44	—	—	—	—
気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
194	148	11	21	8	3	32

■装備の特徴

HP回復とクリティカルの特殊効果を持つ。特殊効果は魅力的だが、防具としてのパラメータは低い。他の防具で防御力を補う必要あり。

■オススメ入手スポット

邪死界、残呪層に出現するオールドフェイスが10%以下の確率で落とす。出現場所は「知識の鍵」を使って入る部屋。この部屋へは、暗黒塔の奇獣界、喚鳴境の入り口前から下のテラスに飛び降りないと行けない。



ホワイトレイジ(鎧)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
124	—	100	121	—	—	—
気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
—	—	16	38	—	—	—

■装備の特徴

明かりとHP吸収の特殊効果を持つ。かなり重量があるが、そのぶん"甲"のパラメータと耐久度の最大値が高く、安心感がある。

■オススメ入手スポット

邪死界、飢渇層に出現するデュアルクローが約5%の確率で落とす。「冥門の鍵」を使って入る3つの部屋に1体ずつ、合計3体出現。一番下の部屋にはセーブポイントがあるので、そこを拠点にするといい。

ゴールドセイント(フルプレート)

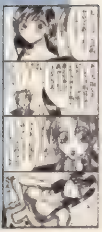
身	閃	甲	地	断	砕	貫
218	95	187	204	82	77	80
気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
25	—	53	41	—	—	121

■装備の特徴

クリティカル、明かり、状態回復の特殊効果を持つ。フルプレートにしては重量が軽く、それでいてパラメータも高い逸品だ。

■オススメ入手スポット

奇獣界、喚鳴境に出現するデスパイールが約30%の確率で落とす。出現場所は、奇獣界の主、マスターデスの部屋。ここに3体出現するので、暗黒塔への出口の近くにあるセーブポイントを拠点にチャレンジ！



まんが／福島県　くさかべゆかりさん

ナイツコフィン(フルプレート)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
242	72	200	241	43	62	72
気	**詠**	**陣**	**浄**	**粒**	**溶**	**霊**
12	—	—	—	116	—	—

■装備の特徴

HP回復とクリティカルの特殊効果を持つ。ただし、装備すると暗闇状態になるので注意が必要だ。パラメータの高さが魅力。

■オススメ入手スポット

邪死界、残呪層に出現するオールドフェイスが約5%の確率で落とす。出現場所については「シャイニングリーフ」を参照のこと。奇獣界、嗅鳴境のセーブポイントを拠点にすると便利だ。

ミストイレイザー(籠手)

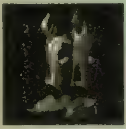
身	閃	甲	地	断	砕	貫
38	61	50	—	41	43	40
気	**詠**	**陣**	**浄**	**粒**	**溶**	**霊**
—	—	—	39	117	45	—

■装備の特徴

HP吸収とMP吸収の特殊効果を持つ。重量はかなりヘビーだが、その点を除けばもっとも使いやすい籠手だ。ぜひ手に入れたい。

■オススメ入手スポット

邪死界、残呪層に出現するオールドフェイスが約10%の確率で落とす。オールドフェイスは1度に3～4体で出現し、プレイヤーを取り囲むように攻撃してくるので、素早く囲みを突破して、1体ずつしとめよう。



スターチャリオット(ブーツ)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
50	43	40	85	41	—	—
気	**詠**	**陣**	**浄**	**粒**	**溶**	**霊**
—	—	—	—	15	95	19

■装備の特徴

状態回復と明かりの特殊効果を持つ。軽量で動きを損ねず、パラメータも高い優れもの。耐久度の最大値が低いのがたまにキズ。

■オススメ入手スポット

邪死界、飢渇層に出現するスケルトンが約20%の確率で落とす。キングフィリップの部屋に4体で出現するので、レッド＝ホット＝ハートを倒してキングフィリップを消してから、ゆっくり料理しよう。

カラビナラクトス(盾)

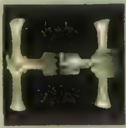
身	閃	甲	地	断	砕	貫
32	—	151	102	—	—	—
気	**詠**	**陣**	**浄**	**粒**	**溶**	**霊**
—	36	46	61	—	—	—

■装備の特徴

HP吸収とMP吸収の特殊能力を持つ。物理攻撃に対する抵抗力は、数ある盾の中でも最強の部類に入る。耐久度の最大値も高い。

■オススメ入手スポット

邪死界、残呪層に出現するオールドフェイスが約10%の確率で落とす。まさにレアアイテムの王様ともいうべきオールドフェイス。出現数が10体と多いので、全部を手に入れることも不可能ではないのだ。



クルスバウ(盾)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
18	—	33	37	—	—	—
気	**詠**	**陣**	**浄**	**粒**	**溶**	**霊**
28	81	150	101	48	46	51

■装備の特徴

明かりの特殊効果を持つ。「カラビナラクトス」とは対象的に、魔法に対する抵抗力が非常に高い。両方手に入れれば怖いものなし。

■オススメ入手スポット

邪死界、冥門層に出現するヘルガーディアンが約5%の確率で落とす。飢渇層への通用口からまっすぐ進んだ広場に3体出現。広場から落ちると即死なので、慎重に戦おう。拠点には飢渇層のセーブポイントが便利。

エグザイルキング(腕輪)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
—	44	—	—	21	59	15
気	**詠**	**陣**	**浄**	**粒**	**溶**	**霊**
—	—	16	14	—	—	—

■装備の特徴

クリティカルとHP吸収の特殊効果を持つ。クリティカルの効果が得られる数少ない腕輪の1つ。攻撃力重視のプレイヤーは重宝する。

■オススメ入手スポット

幻魔界、昏迷象に出現するゴルドラルが10%、奇獣界、嗅鳴境に出現するカイザーホッパーが20%の確率で落とす。落とす確率の高いカイザーホッパーが狙い目。セーブポイントの先にある長い通路に3体出現。

ムーンチャイルド(腕輪)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
13	33	—	—	61	23	12
気	**詠**	**陣**	**浄**	**粒**	**溶**	**霊**
—	23	31	33	—	—	17

■装備の特徴

HP回復とMP回復の特殊効果を持つ便利な腕輪。"断"のパラメータが大幅にアップするのも魅力。腕輪にしては少し重い。

■オススメ入手スポット

邪死界、冥門層に出現するドリーヴが約20%の確率で落とす。飢渇層への通用門から正面に進んだ広場に4体、左側の広場に2体が出現。飢渇層のセーブポイントを拠点に残さず倒してしまおう。

スタードリーム(お守り)

身	閃	甲	地	断	砕	貫
—	20	—	—	47	39	43
気	**詠**	**陣**	**浄**	**粒**	**溶**	**霊**
—	—	—	—	—	—	—

■装備の特徴

クリティカルの特殊効果を持つ。装備すると暗闇状態に。各攻撃力がかなりアップするほかに、炎に対する強力な耐性も得られる。

■オススメ入手スポット

幻魔界、昏迷象に出現するゴルドラルが10%、邪死界、夜城層に出現するホークデビルが20%の確率で落とす。狙い目はホークデビル。セーブポイントがある部屋を出て、左側の広場に2体出現する。

◉宝箱などから手に入るオススメ装備品

最後に、無造作に落ちていたり、宝箱から入手できるなど、確実に入手できる装備品の中から使えるものをリストアップ。手に入れていない装備品があれば、探しに戻ろう。隠し扉を見落としている可能性も高いので、隅から隅まで探しまくること。

装備品名	入手場所	装備品名	入手場所
ガーディアングレートソード	幻魔界、陰影象	ガントレット・リーディング	幻魔界、希幽象
影虎	奇獣界、虚眼鏡	バランスゴシックシールド	邪死界、冥門層
キーネスバスタードソード	クーン交換ショップ	ボディタワーシールド	地属界、虚坑窟
グレートソード・バーン	邪死界、飢渇層	ブレスレッド・リーディング	水妖界、沈川環
スターフォージ	邪死界、飢渇層	アミュレット・リカバリー	幻魔界、陰影象
バスタードソード・リーディング	幻魔界、昏迷象	ソーサラーリング・ダーク	邪死界、残呪層
フォーチュンビーナス	クーン交換ショップ	ブリーストリング・アシッド	奇獣界、虚眼鏡
プレートメイル・バーン	火炎界、焦燃洞	ブリーストリング・バーン	火炎界、灰塵洞

まんが／富山県 藤沢直弥さん

SDガンダム Gジェネレーション GGENERATION

●発売日／98年8月6日●価格／¥6,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(12ブロック)、AC(DS対応)、4P対戦可

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998

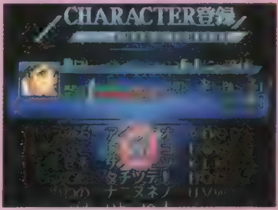
完全クリアも夢じゃない!! 超強力MS設計図を大公開!

「ファーストガンダム」から、最新作のOVA「08小隊」までの名場面を完全網羅！ まさに「ガンダム」シリーズの集大成といえるボリュームなのが「Gジェネ」だ。この2ページでは、最強パイロット、そして最強MSの手軽な入手方法を大公開！ これを活用していけば、すべてのモードで勝利をつかみ取れるぞ！

◀最強クラスのMS「ハロ」だって、ほ〜らこのとおり。ぜひ役立ててほしい。

NT(ニュータイプ)キャラを仲間にするときは…？

ノーマルタイプのキャラと比べ、NT（ニュータイプ）キャラは攻撃の命中率が高く、ゲーム後半では大活躍してくれる。しかしながらNTキャラは、どんな階級でも入隊時のNTL（ニュータイプレベル）が必ず1。例えば「大佐」の階級で入隊すると、そのキャラのNTLはずっと1のままなのだ。これではもったいないのでNTキャラは必ず「伍長」の階級で入隊させること！ これが勝利の鉄則だ。



▲クリア直前にセーブし、NTが新パイロットの中にいなかったらリセットだ。

◉超強力な9機のMSを手軽にゲットできる! 最短ルートの設計図を紹介!

総勢470以上の登場ユニットの中から、編集部オススメの超強力な9機をピックアップ！ それらのMSを最低限の素材でゲットする設計法をバッチリ解説していくぞ。①から⑨のMSは、シナリオの流れに沿って開発できる順で並んでいるので、この順番にそろえていこう。

図の見方 開発とはレベルがACEになったMSを新型MSにすること。そして設計とは2機のMSを組み合わせて新型MSを生み出すこと。図中の「⬇」は開発、「➡」は設計をそれぞれ表す。「( )」は、指定のMSの開発法が記された図を表す。

図①Zガンダム

最初はZガンダムだ。ドムは地上でしか活動できないので、地上戦ができるマップで上位機種へ。1年戦争の間にゲットしておくこと！

- ガンダム ⬇ ガンダムMkⅡ
  ガンダムは重要な素材になる。常にMSリストに置いておくようにしよう。
- ドム ⬇ トロピカルドム
  ドムのレベルを上げてトロピカルドムを開発。それをガンダムで設計すればプロトタイプリックディアスに。
- ガンダム + トロピカルドム ➡ プロトタイプリックディアス ⬇ リックディアス
  リックディアスとガンダムMkⅡを使って設計し、プロトタイプZガンダムを作る。
- ガンダムMkⅡ + リックディアス ➡ プロトタイプZガンダム ⬇ Zガンダム
  レベルをACEにして開発すれば完成だ。プロトタイプZガンダムからはメタスと百式も開発可能。複数のプロトタイプZを準備だ。

図②ZZガンダム

- ジム ⬇ ジム・クゥエル
  ジムをジム・クゥエルにしてから、ザクⅡF型と組み合わせるとハイザックになる。
- ザクⅡF型 + ジム・クゥエル ➡ ハイザック
- リックディアス(図①参照) + ハイザック ➡ ネモ
- ネモ + Zガンダム(図①参照) ➡ プロトタイプZZガンダム ⬇ ZZガンダム

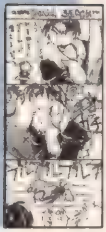
ZZガンダムは、Zガンダムとネモを使って設計するのが一番早い入手方法。素材のMSが手に入ったら、戦場に出さずにキープしておこう。

ZZガンダムは2機準備し、フルアーマーと量産型を開発しよう。

図③ガンダムX

ガンダムXは、ZZガンダムとタイタニアを使って設計するのが最速の入手方法だ。うまく素材をそろえることができれば、かなり早い段階で入手できるぞ。タイタニアは、第33話で捕獲できるメッサーラを使い、地道に開発して入手するのも手。

- グフ ⬇ グフ飛行型
  グフ飛行型を複数手に入れたら、ほかのグフはドムかグフ重装型を開発だ。
- グフ飛行型 + ハイザック ➡ バイアラン
- ザクⅡF型 + ルッグン ➡ ザク強行偵察型
- バイアラン + ザク強行偵察型 ➡ ポリノーク・サマーン ⬇ タイタニア
  開発するならポリノーク・サマーンからタイタニアにしたほうが近道だぞ。
- タイタニア + ZZガンダム(図②参照) ➡ ガンダムX



まんが／千葉県 彩軌彼方さん

図④Vガンダム

素材が少ないため、わりと簡単に入手できるハズ。HPS（ハードポイントシステム）仕様の機体は装備を変えても経験値に変化はない。扱いやすい機体にチェンジして地道にレベルを上げていこう。

ジェガン → ジャベリン

ジェガンは重要な素材になる。MSリストから削除してしまわないように！

ガンダム ＋ ジャベリン → ガンイージ／ガンブラスター → Vガンダム

ガンイージ、ガンブラスターのどちらでもVガンダムを作れる。さらに、それをレベルアップさせればV2ガンダムに！

図⑤ゴッドガンダム

グフ → グフ重装型

グフのレベルを上げ、グフ重装型を開発。それをガンタンクを使って設計だ。

ガンタンク ＋ グフ重装型 → ザメル

ザクⅠ ＋ ボール（図⑧参照） → ギガン

ザメル ＋ ギガン → キャトル

V2ガンダム（図④参照） ＋ キャトル → ゴッドガンダム

ゴッドガンダムのMAP兵器はナナメ方向にも発射可能。破壊力もバツグンなので、戦力に加えればかなり活躍してくれるぞ。また、リスト内のボールは、同じボール系のRB−79Kやボール改修型で代用することもできる。またキャトルは、ボール系とサイコガンダム系で設計することもできるぞ。しっかりと素材をそろえ、早い段階で入手しておくのが得策だ。

図⑥Wガンダム

ゴッドガンダム（図⑤参照）

ガンダム → Wガンダム

ゴッドガンダムとガンダムを使えば、Wガンダムが設計できる。WガンダムからWガンダムゼロ、Wゼロ・カスタムを開発することが可能だ。だが、そのために必要な経験値は莫大なので、入手するのは後回しにしよう。

図⑦ガンダムF90

ジェガン → Gキャノン

Gキャノンマグナまで上げてしまわないように！ 素材は、Gキャノンだ。

ガンダム ＋ Gキャノン → ガンダムF90

Gキャノンとガンダムを使って設計すると、ガンダムF90が手に入る。あらかじめガンダムを準備しておき、ジェガンをGキャノンに開発できたら、すぐに設計だ。

図⑧ハロ

Wガンダム（図⑥参照） → Wゼロ・カスタム

ハロを設計するには、これら最強クラスのMSが必要になるぞ。ゲーム序盤で入手できたら、キープしておくのが賢い方法になる。

Wゼロ・カスタム ＋ ゴッドガンダム（図⑤参照） → ボール

ゴッドガンダム（図⑤参照） ＋ ボール → ハロ

ハロを開発するのに必要不可欠なのがボールだ。ただ、この機体を開発、あるいは設計するのはすごく手間がかかるので、ゲーム序盤の戦いで入手し、キープしておこう。ちなみにボールは、同じボール系のRB−79Kやボール改修型でも代用することもできるぞ。

図⑨νガンダム

ガンダム ＋ ゲルググ → ザクレロ

ガンダム ＋ ザクレロ → 高機動型ゲルググ

ザクレロ ＋ 高機動型ゲルググ → ビグロ

ザク強行偵察型 → ザクマインレイヤー

ザク強行偵察型を鍛えてザクマインレイヤーを開発。それをビグロと設計。

ビグロ ＋ ザクマインレイヤー → ビグロマイヤー

ザクⅡF型 → サイコミュ高機動試験型ザク

ザクⅡF型を鍛えてサイコミュ高機動試験型ザクまで開発。それをザクレロを使って設計する。

ザクレロ ＋ サイコミュ高機動試験型ザク → ブラウ・ブロ

ビグロマイヤー ＋ ブラウ・ブロ → エルメス

エルメス ＋ ガザC → ガルスJ

グフ ＋ ガザC → キュベレイMkⅡ

ガルスJ ＋ キュベレイMkⅡ → ドーベンウルフ

Zガンダム（図①参照） → リ・ガズィ・カスタム

Zガンダムからリ・ガズィを開発。それをさらにレベルアップ。

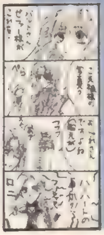
ドーベンウルフ ＋ リ・ガズィ・カスタム → 量産型νガンダム → νガンダム

νガンダムは、さらにνガンダムHWSへとレベルアップが可能だ。

まずビグロマイヤーとブラウ・ブロを使ってエルメスを設計。いくつかの段階を経て最後にドーベンウルフとリ・ガズィ・カスタムで設計すれば量産型νガンダムが完成！

プロフィールモードのMSデータを100%にする方法は……

盲点となるのが指揮官機の存在。ザクマリナー、ザクⅡF型、ザクⅡ改、ザクⅡJ型、ギラ・ドーガ、ゲルググ、ゲルググM、高機動型ゲルググ、高機動型ザクⅡ、ザクキャノンは、一般機とは別に指揮官機としてもプロフィールに登録されるのだ。これらの機体は必ず1度「指揮官の位置」に置くこと。これでバッチリだ!!



まんが／静岡県 倉羽翔さん

アドヴァンストV.G.2

●発売日／98年9月23日●価格／¥5,800
●メーカー／テイジイエル
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2P対戦可、DS（AC非対応）

© 1998 TGL

これだけ覚えれば楽勝!? おすすめ連続技&ワンポイント

ギャルゲーの枠を超えて本格派格闘ACTとしての爽快感や駆け引きが楽しめる、この『A.V.G.2』。隠しキャラ2人の使用条件を含む、全14キャラのワンポイント&実践的連続技を大公開！ 対戦で勝てない人もこれさえ覚えれば大丈夫！ぜひマスターしよう。

マニュアルだけじゃわからない A.V.G.2の基本テクニック

●特殊技のパワーアップ
一部の特殊技は、コマンド最後のPまたは、K同時押し（弱P＋強Pなど）や、コマンドの✚キー一部を重複入力（✚↓→×2＋P）などで、技ゲージを1本消費するSP版特殊技を出すことができる。

●スーパーキャンセル（SC）
キャンセルは、通常技→特殊技→SP版特殊技→必殺技の優先順位（SP版→違うSP版ならOK）なら、そのルートは自由なのだ。

●ガードキャンセル
敵の攻撃をガードした瞬間✚←↓＋ボタンで、押したボタンに対応したガードキャンセル技が出る。ただし、技ゲージを1/2消費する。

●ダウン回避
相手に転ばされたとき、着地の瞬間に✚↓↓と押すことで受け身を取ることができる

隠しキャラ、マテリアル&ミランダ使用で楽勝だ！

マテリアル

素早い動きと小さい身体に似合わぬ攻撃力

マテリアルを使えるようにする条件は、「ストーリーモードをクリアする」こと。ちなみに、難易度は関係ない（イージーでもOK）だぞ。

マテリアルは、見た目によりもリーチがあるので、通常技による連係が強力。必殺技はどれもクセが強いものの、判定、威力ともに強力。対空技にはサンダースパークが有効。ただし、出が遅いので、とっさのときにはしゃがみ強Pで代用するのがいいだろう。またダッシュ中には無敵時間があるので、飛び道具を抜けつつ接近、なんてことも可能だ。

オススメ連続技 弱P→弱K→強P→サンダースピア→SPサンダースピア

技名	コマンド
サンダースパーク	→↓←＋P
(SP)サンダースピア	↓→＋P
(SP)サンダーボルト	←↓↘＋P
(必)サンダーバースト	→←↓→＋K

ミランダ・謝華

必殺技連打でOKの超お手軽最強キャラ！

ミランダを使用可能にするには、「マテリアルが使える状態で、ノーマルモードをクリアする」こと。こちらもやはり、難易度は関係ないぞ。

さすがにラスボスだけあって、ミランダの特殊技・必殺技はどれも強力。特に突進スピードが速く見切られにくいデス・スティンガーや、画面上すべてに効果があり、攻撃力の高いネメシス・ハイロウなどは非常に使い勝手がいい。ただ、通常技のバリエーションがほとんどなく、チェーン（通常技による連続・連係）もなし。一見強そうな強Kのサマーソルトキックも、出がかりの判定は狭いので、対空として使うときは早めに出すようにしよう。

オススメ連続技 J弱K→J強K→しゃがみ強P→デス・スティンガー×2

技名	コマンド
デス・スティンガー	↓→＋P
ダークネス・スタブ	↓←＋K
☆ツイン・バーン	→↓↘＋P
☆カオス・ハリケーン	K同時押し
ネメシス・ハイロウ	→←↓→＋K

御剣珠緒

スタンダードタイプだが…？

飛び道具、対空技があり、通常技も使いやすいものが多いスタンダードキャラ。ただし、必殺技は、どれも性能が中途半端。飛び道具の射程が短い、対空技は判定が弱く（SP版を使うか、しゃがみ強Pが安定）、着地後の硬直が非常に長いなど"跳ばせて落とす"的な戦い方がしにくい。全体的なリーチも短いので、逆に判定の強いJ強Kを使って攻めたほうがいい。連続技は強力なものが多いぞ。また、空旋脚は足払いをかわしつつ当てることもできるので、地上戦では使い勝手がいい。

オススメ連続技
弱P→弱K→強P→気吼弾→SP気吼弾→ライトニングクラッシュ

武内優香

これぞスタンダードタイプ！

珠緒のパワーアップ版といえる。珠緒と違って、必殺技が使いやすい。気吼弾はスキも小さくけんせいとして十分使えるし、蒼龍撃は出がかりに無敵時間があるので、引きつければ頼れる対空技になる。地上でのカウンター技としても優秀だ。また、近距離ならば、飛び道具のヒットを確認してからSCして、超威力の連続技がキメられるのも強み（これは珠緒も同様）だ。J攻撃も優秀で、空中で4段（昇りで弱P→弱K、下りで強P→強K、ヒットすれば連続技に）出せ、非常に返されにくいぞ。

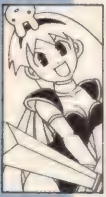
オススメ連続技
弱P→弱K→強K→気吼弾→SP気吼弾→奥義・究極気吼弾

レイミ・謝華

リーチの長さは一級品だ

コマンド技とタメ技が混在しているが、タメ技はどれも比較的タメ時間が短い（弱P2発分）ので、コマンド技と同じ感覚で使えるだろう。必殺技の性能はいいが、唯一気を付けたいのがローズ・スティンガー。ヒット、ガードにかかわらず、めり込ませると反撃されるのが確定してしまうぞ。通常技のリーチも非常に長く（特に強攻撃）、相手の技が届かない位置から一方的に技を当てることも可能。また、バーニン・ローズを盾にしながら、ダッシュやJで追いかけていくという戦法も有効だ。

オススメ連続技
しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→SPハリケーン・ローズ×3



まんが／山形県 日野晴火さん

※文中のコマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。また、Pはパンチ、Kはキック、Jはジャンプを表します。☆印が付いている技は、ゲージ1本を消費する通常技を表しています。

アドヴァンストV・G・2

霧島恭子

投げ&打撃で接近戦を制せ！

遠距離で使える技がないので、接近戦を主体に戦おう。基本となる技は弱Pからでも連続技になる打撃技の女郎花(&男郎花)。特にSP版の攻撃力は高いので頼れるぞ。対空投げの山茶花は、相手が攻撃を出しているとつぶされることが多いので、SP版にするか、無理せずしゃがみ強Pを使おう。強Pで落とした相手に追撃（山茶花、通常技など）を入れることも可能だぞ。鳳仙花は、間合いは狭いが攻撃力はバツグン（SP版でも可）。自分の起き上がりや、ダッシュなどから狙っていこう。

オススメ連続技
強P→女郎花→男郎花→SP女郎花→SP山茶花（画面端）

八嶋聡美

ガードを上下に揺さぶろう

聡美も接近戦を得意とするタイプ。特に獄炎踵の出が早いながらも中段（しゃがみガード不可）判定であるために、下段ガードとなるしゃがみ弱P→しゃがみ弱K→獄炎踵という連係がとても強力。しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→しゃがみ強Kと併用しガードを上下に揺さぶろう。跳び込みに対しては火焔斬が強力だが間に合わないときは✚↘強Pでも代用できるぞ。また、✚↘強Kのスライディングは、しゃがみ強Kよりもリーチがあるうえに、飛び道具の下もくぐれるので覚えておくと役立つ。

オススメ連続技
しゃがみ弱K→獄炎踵→SP獄炎踵→SP火焔斬×2（画面端）

増田千穂

素早い動きが最大の武器

攻撃力は低いが、動きと通常技の出の早さはピカイチ。スキの少ない紫閃剣を使って、それを盾にダッシュやジャンプで近づいていき、弱P→弱K→強P→強Kの連係を入れていこう。最後の強Kを紫閃剣でキャンセルして、再びダッシュというのがイイ。特殊技の対空技はないので、しゃがみ弱Pか、✚↘弱Kを使う。また、必殺技の真・空牙斬は、空中ガード不可なので、相手がジャンプしたのを見てからすぐに出せば、ヒットさせることができる。ほかにも、飛び道具に合わせるというのも有効。

オススメ連続技
残影陣→弱P→弱K→強P→強K→SP飛燕撃

えりりん

1発1発をしっかり当てよう

移動速度が遅く、通常技の出も遅いえりりんだが、リーチと攻撃力は一級品。小技で固めていくような戦法は取れないが、相手のスキにしゃがみ弱K→えりりん三連舞だけでもかなりのダメージを与えられる。ガードされたときも、三連舞を2発目で止めて、必殺技のえりりんスマッシュを入れることができるので強力な連係だ。対空技は、出は遅いがしゃがみ強Pがベスト。えりりん通天閣落としは、判定は強くてもタメ時間が非常に長いので、テンポが早いこのゲームでは使いどころがない。

オススメ連続技
しゃがみ弱K×2→えりりん三連舞→えりりんスマッシュ

楠真奈美

深く考えず暴れるのがイイ!?

圧倒的にリーチが短く、必殺技もごろごろあたっく以外はけっして使いやすいとは言えない真奈美。明確な対空技もないので、あまり深く考えないのが得策。めくり判定の強いJ強Pや、下方向に強いJ強Kなどで相手にまとわり付き、地上での連係からのごろごろあたっくや、着地してからねこちょっとらんぷ→追い討ち（ごろごろあたっく、ごっついねころけっとぱんち、など）を狙っていこう。また、非常に威力の高い通常投げからも、同様の追い討ちがかかるので覚えておこう。

オススメ連続技
ねこちょっとらんぷ→ごろごろあたっく→SPごろごろあたっく

結城綾子

クセは強いが慣れれば強力キャラ

綾子の特殊技は、全体的にヒット数が多く、キャンセルやSCかしやすい連続技向き。地上での連係のあと、レイプストームのヒット確認をしてからSCでSPレイプストームを出したり、ガードされていたらスパイラルダイブで投げてしまうなど選択肢も豊富。マッハスピンは空中ガードされてしまうが、弱ならば下りにジャンプ攻撃が出せるし、強ならば下りに攻撃判定があるので、対空技というよりは、攻めの一手として使ったほうがイイ。対空ならば、しゃがみ強Pのほうが安定だ。

オススメ連続技
レイプストーム→SPレイプストーム→ファイナルトルネード

新条サキ

多段ヒットコンボならおまかせ

通常技のモーションが特殊で、イマイチ使いにくさを感じるが、必殺技の性能は優秀。特に近強Kや、蝕で浮かせてからの連続技は強力で、威力・ヒット数ともピカイチだ。また、SP版ならば弱攻撃からつながりやすい（サキは弱→強とつながる通常技が少ない）ので、ゲージに余裕があるときは、SP版を使っていこう。サキは接近戦が命、幸いJ弱K→強Kの跳び込みが強力なので、積極的にガンガン攻めていこう。なお、必殺技の影は無敵時間が長いので飛び道具を抜けることも可能だぞ。

オススメ連続技
J弱K→J強K→強P→劉→SP蝕→SP掠（画面端）

梁瀬かおり

通常技の連係で固めろ

かおりは、とにかく通常技からの連係が豊富。しかも、硬直が少ない連係が多いので一方的に相手を固めることができる。画面端ならば、判定の強いJ✚↓強Pや、めくりを狙える、J強Kなどで跳び込み連係技を相手が倒れるまで決められる。相手のガードを出すのには、弱燕剣斧がオススメ。この技は中段判定になっており、しゃがみ弱Kなどからキャンセルで出せば見切られにくい。ヒット後は、ふたたび固めに持っていったり、コマンド投げの竜連腿や通常投げ→SC各種特殊技も有効だ。

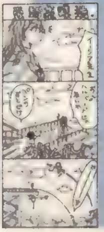
オススメ連続技
弱K→弱K→強P→裂尖蹴→SP裂尖蹴→烈斬働

久保田潤

狙うはやっぱり久保田バスター

動きが遅く、完全なパワーファイターの潤。素早いキャラにおさえ込まれると苦しいが、久保田バスター（以下バスター）を1回決めればゲージ半分のダメージは確定だ。決して弱いキャラではないぞ。J✚↓強Pのボディプレスは、判定が強く、めくりにもなるので、これで跳び込みつつ、バスター、弱K→バスター、弱P→弱K→強K→バスターなど、積極的に狙っていこう。また、久保田スウェーは特殊技扱いなので、通常技のキャンセルが可能。弱P→スウェーの間にバスターを入力だ。

オススメ連続技
強P→アースシェイカー→久保田シャトル（画面端）



まんが／千葉県　彩軌彼方さん

封神演義

●発売日／98年9月10日●価格／¥6,800
●メーカー／コーエー
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

©1998 KOEI CO.,LTD. ©岡崎武士

新米道士に贈る仙術の奥義！

テンポの良さと岡崎武士のイラストが人気を呼んでいる『封神演義』の見どころは、なんといっても術や宝貝による派手な戦闘。特に、山河をえぐって地形を変形させてしまう戦闘シーンは、このゲームならではの醍醐味だ。しかし、術や技、宝貝など攻撃のバリエーションが豊富なため、初めてプレイする人はどのように戦ったらいいかとまどいがち。そこで、快適にプレイするための基礎知識を始め、必須となるテクニックをチェックしていこう。さらに、とっておきの情報も公開するので、『封神演義』は遊び尽くしたという人も要チェックだ！

◀宝貝の業火がザコキャラたちをなぎ払う！

知って得する8つのチェックポイント！

以下に紹介するのは、プレイする前に必ず覚えておきたい重要なポイントばかり。各ポイントを確実に押さえてプレイすれば、クリアまでの道程もグッと楽になるはずだ。

POINT1 ◉ 五行属性チェック

このゲームの戦闘には、中国古来の〝五行思想〟をモチーフにした相関関係が取り入れられている。各キャラは木火土金水いずれかの属性（中にはいずれの影響も受けない無属性というキャラもいる）に属していて、下図の力関係に基づいた相性がある。これは、攻撃力（ダメージ）などに影響するため、いかに相性上有利なキャラと戦わせるがポイントになってくる。幻惑術など相手のステータスを狂わす術などはレベルが低いと失敗しやすいため、相性には特に注意して使うようにしよう！

◀火属性の鄧嬋玉が金属性の朝歌槍兵を攻撃。命中率は文句ないが、欲をいえば背後をとりたいところ。

五行相関図 【図の見方】隣接する左側の属性に弱く、右側に強いという関係がある（詳しくは、欄外下の※1を参照）。

木▶土▶水▶火▶金▶木

POINT2 ◉ 術と技の違いは？

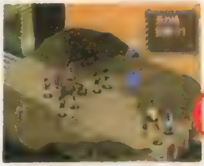
仙術や宝貝による「術」は知力を、武器攻撃による「技」は体力を基準にして攻撃＆防御力が決定される。前者は宝貝や術のレベルによって効果もさまざまで、攻防ともに重宝するが、効果の高いモノほどTP（術ポイント）の消費が高いため乱用は禁物。後者は回復や付加といったサポート的な用途とは無縁だが、TPを消費せずに何度でも使える攻撃手段として魅力的だ。「術」や「技」の素質は、戦利品として手に入る〝仙桃〟を使えば上げられるので問題なし。ただし、能力値は特殊アイテムを使わない限り上がらないため、体力よりも知力が高いキャラは「術」の素質を、体力が高ければ「技」の素質を育てよう。

▲新しいキャラが加わったら、必ず能力を確かめて「術」向きか「技」向きかを確認しよう。

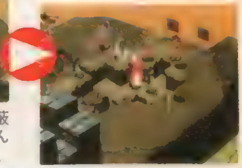
▼技は演出こそ地味だが、レベルが上がれば攻撃力＆追加効果共になかなかのモノ。

POINT3 ◉ 地の利を確保しよう

技による攻撃はキャラの足場と向きが重要なポイント。敵キャラよりも高い地点から攻撃するとダメージが上がり、側面や背後から攻撃した場合は防御力＆回避率を下げることができる。五行属性と併せて有利なポジションをキープすれば戦闘がグッと楽になるぞ。ただし、足場が高低差2以上の急斜面や水場の場合は命中、回避率共に下がるので要注意！　足場の悪いステージは「重圧」の符印や乾坤術で地ならししておくといいだろう。また、元が河など水場の場合は、どんなに隆起させても地形の特徴は変わらない。命中率が下がるばかりか移動コストもかかるので水場には近寄らないこと。


▲平坦なステージだが、遮蔽物のせいで攻めづらい。こんなときは符術を使えば……。

▼形勢逆転。敵を窪地に落とし込んで、上から囲むように攻められるぞ！

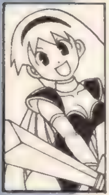


POINT4 ◉ WT制の利点を活用！

WT制（ウェイトターン制）は、キャラの素早さを基準に、コマンドの実行内容や装備によって行動順が変化するというシステム。特に「待機」のみで何もしなかったキャラは行動順が繰り上がるため、意図的に行動順を調整できるぞ。常套手段としては、戦闘開始直後に「気合い」でTPを溜めて「待機」で相手の出方を見たり、安命術が使えるキャラを後方に「待機」させて回復役として備えるとよい。また、低レベルで会得できる打兵技「減速襲」を使えば敵の素早さが激減して、一方的に攻撃できるようになる。「魅了」など厄介な特技を持つボスキャラは、素早さを下げつつ一気に片づけよう。

▲ステータスの「WT」はこまめに確認して、行動順を有利に調整しよう。

▼太公望は回復役に最適。背後に陣取って遠くから術でサポートに徹しよう。



まんが／大阪府　水上陽平さん

※1）五行の具体例を挙げると、木は土に強いが金に弱く、金は木に強いが火に弱いといった相性がある。

POINT5 ◉キャラの特長を生かす

術と技の攻撃力はキャラの能力に左右されるため、出陣させるメンバーは能力優先で選びがち。しかし、キャラごとに設定されている特技は見逃せない。各能力と特技については下の表を参照しよう。また、使用条件のわかりにくい特技があるので、ピックアップして紹介しておこう。まず、黄飛虎と竜吉公主の特技は他キャラと隣接することで、蘇護と黄天化の特技は瀕死状態で自動的に発動する。哪吒と韋護、武吉の特技は水地形でも通常と同じ移動力で動けるモノで見た目の演出はない。また、金吒と木吒の特技は2人が同じ戦場にいないと使えないのだ。

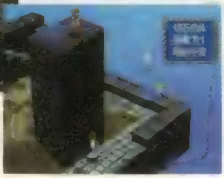
◀竜吉公主の特技は、隣接するユニットを勝手に魅了する便利なモノ。

キャラクター別能力表

人物名	五行	体力	知力	速度	技量	特技
太公望	木	54	65	50	52	強攻策・専守策
黄飛虎	金	70	40	37	68	士気横溢
楊戩	水	58	70	55	63	哮天犬
黄天祥	水	52	48	48	60	
哪吒	火	40	73	64	54	蓮花精
蘇護	木	65	30	42	60	娘霊降臨
鄭倫	金	62	47	46	54	吸魂光
韋護	土	58	59	52	47	柔能制剛
黄天化	火	60	50	51	64	不惜身命
雷震子	金	28	65	60	35	起風発雷
鄧嬋玉	火	49	54	65	50	五光石
武吉	木	74	25	62	56	水練
土行孫	土	60	35	53	53	地行術
竜鬚虎	土	75	46	34	31	発手群石
楊任	火	30	68	35	25	掌中目
竜吉公主	水	33	76	36	33	鈴花笑
崇黒虎	土	63	45	43	55	鉄嘴神鷹
金吒	金	50	57	51	44	連理光
木吒	木	52	55	48	47	連理光
李靖	金	35	61	32	36	削身召雷

POINT6 ◉レベルUPは効率的に

序盤では気に入ったキャラだけ育てていても強引にクリアできるが、後半戦では3部隊に分かれたり、本陣コマンドで人員交代しないと難しいステージなどが登場する。そこで、本陣に入るたびにすべてのキャラに修行させてレベルを整えておくといいだろう。修行時のポイントは2つで、まずはその時点で最高の装備を付けて修行に出すこと。修行はキャラごとに単独で行うため、装備品は使い回した方が効率的だ。もう1つは、仙人に挑戦して早めに高レベルの宝貝や防具などのアイテムを手に入れること。仙人から入手できるアイテムは「速度＋20」のように能力値を付与するモノが多いのが特徴。これを装備して1ランク上の仙人に挑戦したりしよう。



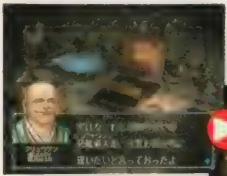
▼ここまで高ければ敵の攻撃は届かない。ただし、乾坤圏など特殊な攻撃手段を忘れずに用意しておくこと。

▲師匠だろうが仙人だろうがとにかく倒す！　すると、ありがた〜いアイテムを授けてくれるのだ。

まんが／奈良県　藤本明斗さん

POINT7 ◉隠し仙人を発見！

普通にプレイしていると見逃しがちだが、このゲームには特定の条件を満たさないと出現しない6人の仙人がいる。これは本編第3章の「友情」イベントクリア以降の話だが、本陣に入って「洞府派遣」を選んだら以下に紹介する組み合わせで仙人に挑戦させよう。①慈航道人：衢留孫の洞府に黄天祥を派遣。②広成子：太乙真人の洞府に鄧嬋玉を派遣。③黄竜真人：文殊天尊の洞府に蘇護を派遣。④霊宝大師：普賢真人の洞府に崇黒虎を派遣。⑤赤精子：玉鼎真人の洞府に武吉を派遣。⑥度厄真人：雲中子の洞府に鄭倫を派遣。これで仙人との戦いが終わると勝敗にかかわらず知り合いの洞府を紹介されて、隠し仙人に挑戦できるようになるぞ。彼らからもらえる宝貝の性能は……プレイしてからのお楽しみ。

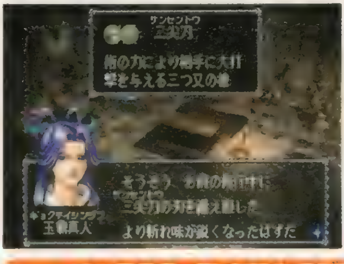


▼普通の仙人同様、ご褒美として宝貝が手に入る。どれもほかの洞府でもらえるものに勝るとも劣らない。

▲何やら聞いたこともない仙人を紹介される。とりあえず言われるがままに洞府を訪れて挑戦すると……。

POINT8 ◉宝貝パワーアップイベントを見逃すな！

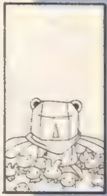
これも仙人に次ぐ隠しフィーチャーの1つで、イベント発生条件は下記の表に示した通り。レベルと必要術レベルが一定値に達したキャラに改造対象となる宝貝を装備させて、表で示されたそれぞれの師匠（行き先を選ぶときに、画面に表示される）の元へ派遣すること。戦いが終わると、宝貝の消費ＴＰが増える代わりに威力がグッと上がっているぞ。ここで仙人に挑戦するときのウラワザを1つ紹介しておこう。使用キャラには乾坤術の「浮上」が必須で、速度が速ければいうことなし（哪吒が適任）。戦闘開始後2〜3ターンで自分の足下に「浮上」をかけて塔のような足場を作る。あとは遠距離攻撃や範囲攻撃の宝貝で一方的に攻撃を加えることができるのだ。かなり卑怯な方法だが、地形全体が「不変」属性の石畳だと使えないので要注意！

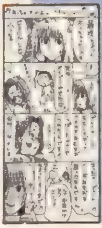


◀戦っている間に改良してくれたらしい。ちなみに、2段階目の条件を満たしている場合は1段階目を飛ばしてパワーアップしてくれるぞ。

キャラクター別イベント条件表

人物名	武器	第1段階	必要レベル	第2段階	必要レベル
太公望	打神鞭	ＬＶ12	幻惑術3	ＬＶ28	幻惑術6
李靖	陰陽鏡	ＬＶ15	安命術3	ＬＶ28	安命術6
哪吒	火尖鎗	ＬＶ17	乾坤術3	ＬＶ31	乾坤術6
哪吒	乾坤圏	ＬＶ19	気功術3	ＬＶ33	気功術6
木吒	呉鉤剣	ＬＶ24	気功術4	ＬＶ32	気功術7
楊戩	三尖刀	ＬＶ20	乾坤術4	ＬＶ32	乾坤術7
韋護	降魔杵	ＬＶ19	乾坤術5	ＬＶ32	乾坤術8
黄天化	莫邪宝剣	ＬＶ20	気功術4	ＬＶ32	気功術7
楊任	五火神焔扇	ＬＶ22	乾坤術4	ＬＶ31	乾坤術7





DESTREGA
デストレーガ

●発売日／98年9月23日●価格／¥5,800
●メーカー／コーエー
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

©1998 KOEI CO.,LTD.

すべてのモードに対応できる基礎&応用テクニックを伝授！

『デストレーガ』には「ストーリー」や「サバイバル」など多彩なモードが用意されているが、いずれの場合も基本的な攻略スタイルは同じ。そこで今回は、すべてのモードに通用する基礎知識から、連続技と魔法の絡め手など中級テクニックまでを伝授！　これらを極めて地形の高低差を利用すれば、どんなモードも楽々クリアだ！

近距離では格闘戦！

このゲームでは、相手との間合いによって操作方法が自動的に切り替わる。近距離は近接仕様で、蹴りと拳の肉弾戦が繰り広げられる。

近接攻撃

近距離戦時の攻撃法で、操作は弱、強攻撃と回り込みの3つ。強攻撃は大ダメージと共に一撃で相手を吹き飛ばし、弱攻撃は最大4発まで連続技としてつながる。回り込みはキャラごとに性能が異なるが、相手の背後を取ると同時に攻撃できる。

◀連続技はキャラごとに違う。中にはむやみにカッコいいモノもあるぞ

▶連続技のきっかけとなる〝浮かし技〟は、キャラごとにチェック！

基本体術

これはダッシュ、ジャンプ、ガードといった基本となる動作で、間合いに応じて使い勝手も異なる。ダッシュは✚キーを入れない限り相手に向う。ガードは近接攻撃を防ぎ、魔法のダメージを半減。ジャンプ中は魔法攻撃しかできなくなる。

▶危うくなったら敵前逃亡!? 癖のあるダッシュを使いこなそう。

◀シビアな魔法攻撃でも、タイミングを見極めたジャンプでこのとおり

応用体術

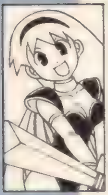
これはガードを使った特殊動作。「受け身」は相手の攻撃で吹っ飛ばされたときにガードを連打することで体勢を立て直すというもの。また、相手の魔法攻撃が当たる瞬間にガードを入力すると、「弾き」によって文字通り相手の魔法を跳ね返す。

◀入力タイミングさえ覚えれば、超強力な広範囲魔法が迫ってきても…。

▶弾き返し！ 慣れが必要だけど、ダメージゼロというのは魅力的。

遠距離では魔法攻撃！

近接時以外の攻撃法で、使用ボタンに応じて性質が違う。また、ボタン入力を組み合わせることで、さまざまな効果が得られる。



そのほとんどが〝飛び道具〟となる攻撃方法で、入力するボタンごとに〝速度〟、〝範囲〟、〝威力〟という3つの性質が決められている。魔法を使うにはチャージゲージ（画面上部の細いゲージで、時間によって自然回復する）を一定量消費して〝チャージ〟という魔法詠唱動作に入り、その直後に魔法を放つ。ただし、チャージ中に攻撃を食らうと魔法は不発に終わり、チャージゲージだけはしっかり減ってしまうのだ。また、チャージ中には魔法を追加入力することが可能で、最高3レベルまで威力がUPする。追加入力のレベルはゲージの残量（色で判別可能）によって制限があり、黄色なら1、緑なら2、青なら3レベルまでの魔法が使える。

◀▢、◯、△すべてを組み合わせるとレベル3魔法が発動する。

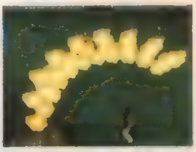
速度重視魔法▶▢ボタン

威力に欠けるがもっとも速い魔法で、レベルと共に弾数や速度が上がり、遠距離からの牽制や追い打ちには欠かせない。さらに、ほとんどのモノが多少のホーミング性能を持っているため、回避する場合は発射角度に対して直角にダッシュして避けないと間に合わない。魔法衝突時の相殺関係は、同レベル以下の△(威力)属性の魔法を打ち消してくれる。

▲1発目がヒットすると、2発目はもう目の前！

範囲重視魔法▶◯ボタン

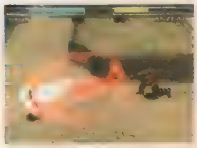
効果範囲がもっとも広く、放射状に広がったり細かい分裂弾となって相手に迫る。ダメージはある程度期待できるが、着弾地点にしか攻撃判定がなかったり、遠距離で間隔が広がりすぎると相手がすり抜けてしまうといった欠点もある。魔法衝突時の相殺関係は、同レベル以下の▢(速度)属性の魔法を打ち消してくれる。



▲中距離で出すと効果的。見た目の圧迫感もなかなか

威力重視魔法▶△ボタン

弾数が少なく速度も遅いが威力だけは保証済み。組み合わせによっては一撃で相手の体力を半分以上奪うことも可能で、速度重視魔法と組み合わせればかなりの脅威となる。また、魔法の弾(？)のサイズが大きく、近〜中距離で出せば相手はまず回避できない。魔法衝突時の相殺関係は、同レベル以下の◯(範囲)属性の魔法を打ち消してくれる。



▲見た目、威力共にとんでもないモノが……。

まんが／山形県　いふじこうさん

必須テクニックとなる特殊操作!!

"チャージ"と組み合わせて行う特殊動作で、戦いの要となる。

チャージガード

チャージ中にガードを入力することで発生する防御フィールド。これは直接攻撃には無力だが、魔法に対してはあらゆる方向からのどのようなレベルのものも無効化する。ジャンプ中に発動させればその場に滞空することも可能で、受け身直後の防御にも欠かせない。ただし、フィールド発生中はチャージゲージが徐々に減って、ゲージが尽きたりガードを解除すると消失してしまう。

◀守りの要。どんなときでも出せるように練習しておこう。

チャージダッシュ

チャージ中にダッシュを入力して行う特殊動作で、キャラが対魔法防御(同レベル以下)フィールドをまといながらダッシュする。しかも、接触した相手に対して強烈な体当たりを食らわせるというおまけつき。

◀淡い光をまといつつ、敵の低レベル魔法をくぐり抜けて……。

▶強烈な体当たりを食らわす。多段ヒットの始動技として重宝する。

チャージジャンプ

チャージ中にジャンプを入力して行う特殊動作。キャラの高度が頂点に達する前に複数の魔法を入力することで、系統の異なる魔法を連発できる。ただし、同系統の魔法のみを連打すると特殊な効果は発生しない。

▶意外とスキが多いので、危なくなったらチャージガードを入力しよう。

◀無事に魔法が間に合えば、数種類の魔法が相手を強襲する。

覚えておきたい応用テクニック

超近距離魔法

両者の間合いが近いと近接仕様になるが、ジャンプを利用すれば密着状態でも魔法が使える。ただし、頂点付近で魔法を使っても相手の頭上を通り過ぎてしまうだけなので要注意！　実戦では、ジャンプで相手の懐に飛び込み、着地寸前のタイミングで魔法を入力するといい。

◀普段なら絶対あり得ない光景だが、近距離でも魔法は使えるのだ。

多段ヒットコンボ

近接攻撃では、弱攻撃が入ると最高4発までの連続技としてつながる。具体的には弱×2～4、弱強、弱弱強、弱弱弱強の6種類。キャラごとに効果が異なるが、最後に強を入れた場合は相手が浮いたり吹っ飛んでさらなる連続攻撃がつながる。

◀背後から決めれば、通常よりもヒットカウントが増えるぞ。

多段ヒット＋チャージダッシュ

多段ヒットで浮いた(もしくは吹っ飛んだ)相手にはチャージダッシュで追い打ちをかけられる。入力タイミングはキャラや高低差、シチュエーションごとに異なるので要注意。基本的には多段ヒット最後の一撃が入った瞬間に、魔法とダッシュを時間差入力。感覚的には同時押しでいい。

▶多段ヒットで吹っ飛んでいる相手めがけてチャージダッシュ！

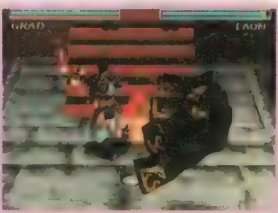
多段ヒット＋魔法

多段ヒットで相手を浮かした直後に魔法を入力すると、最後の技の戻りモーションにキャンセルがかかり、魔法が連続技としてつながる（追い打ちとは別物）。つながる魔法は、キャラや連続技、シチュエーションによって異なるが、魔法の入力が遅いと受け身&チャージガードで弾かれてしまう。

▲吹っ飛んだ相手の背後に、無慈悲な一撃が迫る。

ウラワザCHECK　あの『三國無双』のキャラクターが使える!?

このゲームの開発陣は、知る人ぞ知る「三國無双」の開発チーム。そんな彼らが密かに用意した小粋なウラワザを紹介しておこう。このウラワザを試すには、何回コンティニューしても構わないので「1Pモード」をクリア(条件や制限は特にない)すること。次に「ストーリーモード」以外のモードのキャラ選択画面で、「1Pモード」をクリアしたことのあるキャラにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定。すると、選択したキャラが「三國無双」に登場した英傑たちに変わってしまうのだ。ちなみに、「チームバトル」の場合はL2ボタンを押しながら決定すること。これは、あくまでもポリゴンのモデリングが変わるだけで、キャラ性能や使用魔法、ボイスなどは元のキャラのままなのだ。それでも、寺や城壁ステージで戦えば雰囲気も一変。ふつ～のプレイに飽きた人は、ぜひとも試してみよう！



▲趙雲の回し蹴りが関羽にクリーンヒット……なんていうワケのわからないシチュエーションもあり。いつもとはひと味違う対戦が楽しめるぞ。

まんが／東京都　稲葉那智さん

オーバーブラッド2

●発売日／ 98年7月23日●価格 ¥6,800（CD2枚組）
●メーカー／リバーヒルソフト
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器 MC（1ブロック）、AC（DS対応）

©1998 Riverhillsoft Inc.

冒険を進めるための攻略情報を大公開!

サイバーパンクな雰囲気漂う、壮大なストーリーが魅力の『オーバーブラッド2』。ここでは、冒険の拠点となるイーストエッジの案内と、ゲーム中で詰まりそうな難所についての攻略情報をお届けするぞ。ちなみに、たびたび手に入るインスタントプレートは、使い勝手の悪い、ほとんど不必要なアイテム。高額で売れるので、ガンガン売ってしまおう。

イーストエッジ・フル活用ガイド

下の案内マップは、イーストエッジを構成するエリアの繋がりを示している。正方形は各エリアを、それぞれから延びた矢印の位置は、エリアとエリアを結ぶ道が通じているおおまかな場所を示しているぞ。また、ゲーム中の全ショップであつかっている売り物の情報も表にまとめてみたので、併せて利用すれば攻略も楽に進められるだろう。また、攻略には直接関係しないが、オドリーミュージアムではゲームのバックストーリーに関する解説映画を鑑賞できるぞ（受付で見たい記録映画を指定してから、奥のシアターに進もう）。ちなみに、スペシャルの項目は特定のミッションまで進まないと選択できない。

◉ショッピングレシピ

プレイ中にしっかりアイテムを集めておけば、購入をうながされた場合をのぞいてアイテムを買い足す必要はほとんどない。ただ、刀（エネルギーを使わず攻撃力が高い）とボムショット（ハンドボムを弾薬にするバズーカ砲）は、買っておくと後半がかなり楽になるぞ。

ハンバーガーショップ

馬肉バーガー	50
バナナ	500

ショップ1

救急スプレー	100
消化スプレー	80
携帯エアー	80
重力コントローラ	500
小型アクアラング	500
フリーズパック	100
ヒートパック	100

ショップ2

ピコ（ロボット）	
ハンドボム	80
タイムボム	300
スイッチボム	500
バーストボム	300
デコイ	2000
男性に話しかけた場合	
ボムショット	6000
消火器	4000
マシンガン	7000
レーザーガン	6000
ハードブレイカー	9500
火炎放射器	3000

ショップ3

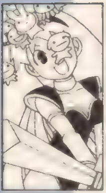
ヒートプルーフ	4000
USAシビリアン	8000
チャイニーズマフィア	12000
タイガースーツ	12000
バットマニアック	9000
20イヤーズオールド	5000

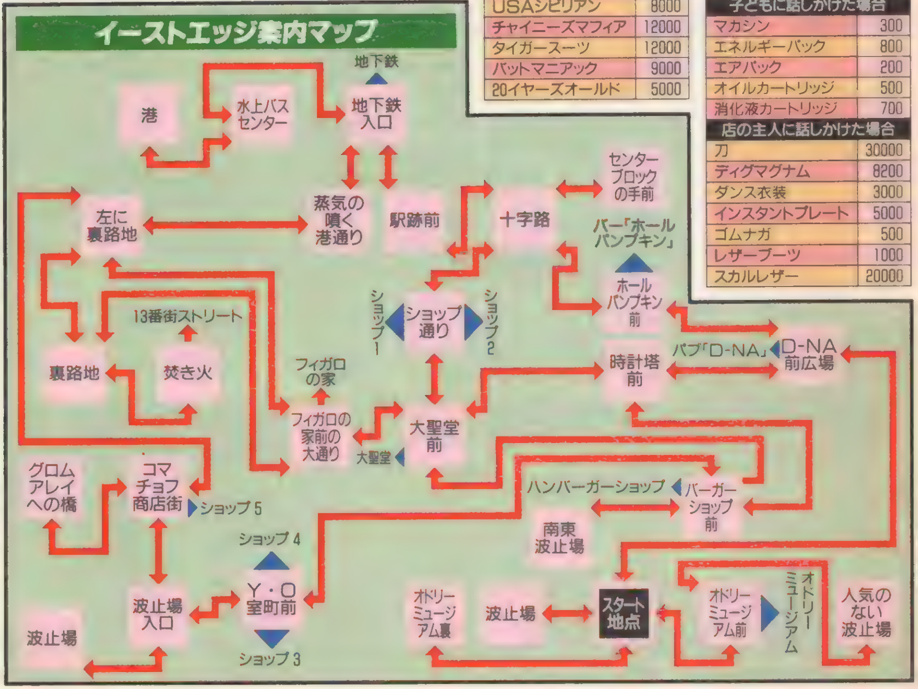
ショップ4

正面のロボット	
ブレードブーツ	2000
クールソウル	3000
ショックアブソーバ	3000
インスレーター	3000
ヘビーメタル	5000
スパイクブーツ	2000
ムーンライト	70000
男性キャラで左側の扉奥へ	
トレジャーハンター	10000
アーミースーツ	4000
うるふのジャケット	5300
パラジャケット	6000
シールドジャケット	7800
ウェットスーツ	2000
クリスで右側の扉奥へ	
レイビル	3000
エキゾチックパンサー	8000
Y・O・ミヤビ	54000
フライトウェア	9000
Y・O・エンゼル	30000
レイビルプラス	9000
パンプキンズウェア	5000

ショップ5

子どもに話しかけた場合	
マカシン	300
エネルギーパック	800
エアパック	200
オイルカートリッジ	500
消化液カートリッジ	700
店の主人に話しかけた場合	
刀	30000
ディグマグナム	8200
ダンス衣装	3000
インスタントプレート	5000
ゴムナガ	500
レザーブーツ	1000
スカルレザー	20000





まんが／愛媛県 むにゃんさん

ゲーム中に控える難関ポイントをチェックしておこう！

エピソード2◉強風を切り抜けよう

第2警備システムルートの巨大扇風機が備えつけられた部屋では、細い通路を渡ろうとすると、扇風機からの風で流されてしまう。連続ジャンプを使いながら、風向きと逆に✚キーを入れながら進むようにしよう（対岸には扇風機をストップさせるスイッチがある）。また、ヘビーメタルを装備すれば楽に突破できる。風の影響を受けずに進めるぞ。

▶ちなみに、巨大扇風機下の壁は破壊できる。中にはアイテムが隠されているぞ

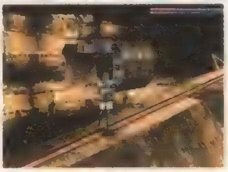
エピソード2◉第3警備システムのボス

第3警備システムルートのボスは腹部が弱点なので、ボスの行動パターンを予測してスイッチボムを仕掛け、その上を通過したときにタイミングよく爆発させて攻撃を加えるようにしよう。また、このボスは定期的に水中に逃げ込む習性がある。このときにフリーズパックを使って水を凍らせる、という方法でも倒すことができるぞ。

◀このカニ型のボスは、普通の銃撃ではダメージを与えられない。倒し方を工夫しよう。

エピソード3◉キーカードのありか

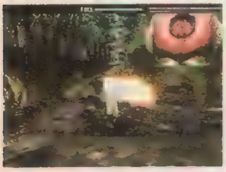
キーカード（シルバー）は作業用トレーラー（1台目）のあった部屋に隠されている。コンテナの一部はボムで破壊できるのでその中を探してみよう。キーカード（ゴールド）は、キーカード（シルバー）で開けた扉の奥にある。まずは写真の足場を探し、その奥へ。スイッチを操作すると、巨大クレーンが落下するので、その上を探してみよう。



▶中央の巨大オブジェの上で周囲を見渡せば、写真のクレーンが見つかるはず。

エピソード5◉巨大な敵キャラの倒し方

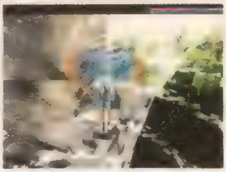
エピソード5のジャングルで出会う食虫植物は火に弱いので、火炎放射器で攻撃すれば、簡単に倒せるぞ。また、このジャングルには食虫植物と並ぶ巨大な敵として BP－ザウラント（ティラノザウルス型の敵）もいるが、基本的には無視して先に進んでしまっていい。CP集めを意識している人なら、近くにある沼に誘導して沈めてしまおう。



◀巨大食虫植物は、火炎放射機の攻撃しか通用しない、特殊な敵キャラなのだ。

エピソード5◉風の谷の突破方法

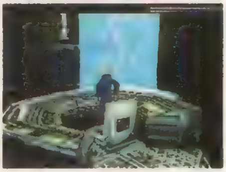
上昇気流が発生する谷間では、パラシュートつきのコスチューム（アカーノ専用のパラジャケットかクリス専用のフライトウェア）を使って大ジャンプしよう。簡単に突破できるぞ。なお、パラシュートつきのコスチュームを持ってないキャラを西ルート担当にしてしまうと、エピソードの最初からやり直すはめになってしまう。要注意だ！



▶コスチュームに内蔵されたパラシュートは、◻ボタン押しっぱなしで開くぞ。

エピソード7◉カプセル（水槽）の仕組み

バイオプラス実験室（5つの生態カプセルが陳列された部屋）では、部屋の電源を入れたあとに写真のスイッチを操作すると、5つのカプセルが順々に点滅する仕組みになっている。点滅中のキャラとは会話することが可能で、ゲーム攻略に必要な情報をいろいろと聞き出せるぞ。忘れずに5人全員とコンタクトを取っておこう。



◀スイッチを押すごとに、1つずつ順々にカプセルが点灯していく。

エピソード7◉宝石を破壊するには…

宝石の浮かぶ部屋では、白く輝く宝石（部屋中央のエレベータの壁と同じデザインのもの）すべてを破壊すれば、エレベータが使用できるようになるぞ。宝石はボム系の武器で破壊できるので、あらかじめボムショットを購入しておくと便利だ（普通にボムだけで破壊するのはかなり困難）。常に走り続けながら攻撃していくのがコツだ。

▶ひたすら走り続ければ攻撃も避けやすい。攻撃時も、ムダに立ち止まらないこと。

エピソード7◉破壊できる壁

たくさんの木々が育てられている自然栽培エリア。ここでは、木の一部を火炎放射器で焼いて、部屋の奥に進むことができる。その先で何をすればいいのか迷ってしまった人も多いと思うが、ここでは、写真の場所に爆弾を仕掛けることで岩壁を破壊できるのだ。その奥にはディーヴァピースの1つが眠っているので、必ず取っておこう。

◀この正面の岩壁は爆弾で破壊できる。見落としやすいので注意しよう。

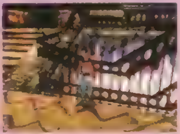
隠し要素1 ムービーを見よう！

エピソード4でイーストエッジを自由に移動できるとき、アカーノで駅跡前のエリアを訪ねてみよう。地球教団の男が逮捕される、隠しイベントを見られるぞ。ちなみに、このイベントを見ても、ゲーム進行には特に影響しないぞ。

▲このムービーで、地球教団の男性が逮捕されるまでの一部始終が見られるのだ。

隠し要素2 超高難度ミッション

全7エピソードでランクAを取ってから、ゲームを再スタート。重力コントローラのスイッチをオンにして、大聖堂の写真の場所から囲いを飛び越えて中に入れば隠しエピソードに進めるぞ。その超高難度たるや想像を絶するものなのだ！



▲条件を満たしたら、写真の場所で囲いを飛び越え、未知の世界へ出発！

まんが／鹿児島県　サイケJJさん

Echo Night
エコーナイト

●発売日 98年8月13日●価格 ¥5,800
●メーカー／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

©1998 From Software Inc. All rights reserved.

トゥルーエンディングを目指す完全チャート!!

このゲームでトゥルーエンディングを見るためには、魂が昇天するときに残す「アストラルピース」をすべて入手し、天文台にいる霊能者に渡す必要がある。ここでは「アストラルピース」を入手できるポイント(●印が付いている)と、エンディングまでの攻略チャートを公開！ どうしても解けない謎、見つからない「アストラルピース」があったら、このチャートを見よう。

チャートスタート

ヘンリーの家
①廊下で「ネジ巻き」入手。
②寝室の大時計を「小さなカギ」で開き「ネジ巻き」を使う。
③隠し部屋へ移動し「赤い本」を読む。

▼

過去世界・列車
④2両目でウィリアム、クレアの2人と会話。
⑤1両目で「クランク」入手。
⑥連結部分のハシゴで屋根に上がる。
⑦「クランク」を使って2両目の天窓を開ける。
⑧列車内に戻り最後尾へ移動。

▼

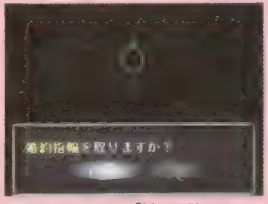
ヘンリーの家・隠し部屋
⑨地下室へ移動し、イスを動かし子どもの胸像を母親の胸像の正面に運ぶ。

▼

船首甲板
⑩オルフェウス号にワープ。船長室で、「革の手帳」を入手。
⑪操舵室で「金属の取っ手」を入手し、床の扉を開く。床下にある「船内設計用紙」入手。
⑫操舵室の前にいるジョンの魂に話しかける。

▼

過去世界・遊園地
⑬メリーゴーランドの近くで「婚約指輪」を入手。メリーゴーランドに乗ると落ちている場所を確認できる。



▲システィーナの「婚約指輪」は、メリーゴーランドに乗ったときにキラリと光る場所に落ちている。

⑭システィーナに指輪を渡す。
⑮時計塔の前にいるシスティーナと会話し、再び「婚約指輪」を受け取る。

⑯へ続く

船首甲板
⑯「婚約指輪」をジョンの魂に手渡す。ジョンの魂が昇天(●)。
⑰船員倉庫へ移動して、奥の壁にかけられた「ペンチ」を入手。
⑱「ペンチ」を使って、船長室の棚の扉を縛る「針金」を切る。
⑲「彗星の本」を入手。

▼

天文台
⑳エレベータで3階へ移動。
㉑太陽のプレートに「彗星の本」使う。霊能者の話を聞いたら部屋を出る。

▼

船首甲板
㉒船長室の棚の前に戻ったら、床に落ちている「針金」を入手。
㉓海図室にいるビリーの魂と会話。

▼

過去世界・波止場
㉔波止場の手すりにかけてある「ゴム手袋」を取る。

▼

船首甲板
㉕「ゴム手袋」を装備して、接続用通路の配電盤を「針金」を使って修理。

▼

海図室
㉖海図室の電灯をつけるとビリーの魂が昇天(●)。「鉄のカギ」を入手。
㉗海図室の外に出るとグレッグの魂が昇天(●)。

▼

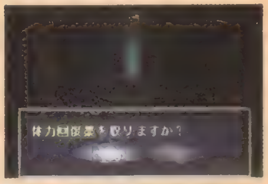
ゲストルーム周辺
㉘ゲスト用通路にいるロブの魂の横に置かれた「グラス」を拾う。
㉙喫煙室のカウンターで蛇×2、斧×1、人×1の割合で酒をブレンド。

◀カウンターの内側に回り込んで、酒をブレンドしよう。

㉚ロブの魂に酒を渡すと昇天。「水兵のメダルB」を入手(●)。

㉛へ続く

㉛ゲストルームCで、ヒーターをバスルームの扉の前に置く。
㉜ゲストルームDに移動してディアナの魂と話すと、会話後に昇天。「水兵のメダルD」を入手(●)。
㉝ゲストルームCへ移動してフィアナの魂と話すと、会話後に昇天。「水兵のメダルC」を入手(●)。
㉞図書館のダクトに入り「水兵のメダルA」を入手。



▲ゲストルームCとDの机の引き出しを調べると「体力回復薬」が手に入る。

㉟図書館にある4つの人形に、対応したポーズが描かれたメダルをはめる。
㊱隠し部屋にいるエドの魂と話すと会話後に昇天。「真ちゅうのカギ」を入手(●)。
㊲「真ちゅうのカギ」を使って特別ゲストルームに入ると、少女の魔物に襲われる。
㊳すぐに部屋を出てゲスト用通路へ。

▼

過去世界・廃坑
㊴トロッコを乗り継いで最深部へ移動。
㊵炭坑夫のジミーと会話して、少女の遺体を発見。そのあと「エリナの人形」入手。

▼

ゲストルーム周辺
㊶特別ゲストルームの魔物に「エリナの人形」を見せる。
㊷ゲストルームの奥にある寝室で「夜会服」を入手。

▼

シアター周辺
㊸医務室で、17:00を過ぎて医者のトマスの魂が部屋を出たら戸棚をあける。

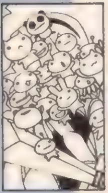
▼

過去世界・研究所
㊹机の整理棚を開けて「処方箋」入手。

▼

シアター周辺
㊺トマスの魂に「処方箋」を見せて医務室を脱出。
㊻映写室で棚に置かれた「レコード」を取る。
㊼18:00～6:00の間にシアター前通路にある星座のスイッチを入れる。

㊽へ続く



まんが／愛媛県 ストレッチマンさん

◀おうし座の星が星座のスイッチだ。

㊽女性の魔物が消滅し、フレッドの魂が出現。
㊾子ども部屋の蓄音機に「レコード」を使う。カレンとフレッド昇天。「王冠のピース」入手。部屋の奥の箱を「王冠のピース」で開けて「フィルム」と「歯車」入手(●)。
㊿映写室でスコットの魂に「フィルム」を渡すと昇天する。
(51)シアターで映画を見たあと、トマスの魂が昇天。「薬品棚のカギ」を入手(●)。
(52)「薬品棚の鍵」で医務室の薬品棚の引き出しを開けて「中和剤」を入手。
(53)遊戯室でギャンブル勝負。ルーレットかスロットで100枚以上のチップを獲得したらブラック・ジャック勝負へ。勝つとエリザベス、トム、ポーリーの魂が昇天(●)。

◀B・J勝負の相手は手強い。堅実にいこう。

(54)魔物が変化した緑の液体に「中和剤」を使用。
(55)招待客用大食堂へ移動。

大食堂周辺

(56)大食堂前通路にいるピーターの魂に、「夜会服」を着て話しかける。ピーターの魂が昇天(●)。
(57)招待客用大食堂でアーサーの魂と会話。

過去世界・城

(58)「赤い石」の血塗られた過去を知る。

大食堂周辺

(59)アーサーの魂から「火鳥のプレート」を託される。
(60)階段室で「歯車」を使いカラスのオモチャを鳴かせ、女性の魔物の注意を引く。その間に階段を上がって照明のスイッチを入れる。

◀プール周辺に行く前に、「歯車」を回収しておくこと。

(61)へ続く

(61)カラスのオモチャにはめた「歯車」を回収し、プール前廊下へ移動。

プール周辺

(62)デッキテラスで「深海魚の目」入手。
(63)テラス地下倉庫のオモチャのオウムがある部屋で、オウムに「歯車」を使うとエミリの魂が昇天(●)。
(64)オモチャのオウムの下にある割れたプレートに触れる。

過去世界・共同墓地

(65)一番大きな墓石の横にあるスイッチを中、左、右の順に押す。
(66)地下道で「ペンダント」と「天魚のプレート」入手。

プール周辺

(67)女性の魔物に「ペンダント」を渡し、ポンプ室へ行く。そこで左から順にポンプを操作し、プールの水を抜く。
(68)晴れた日の19:00～5:00の間にプールの底に「深海魚の目」をはめる。

過去世界・図書館

(69)しゃがみ歩きで受付を通り、図書館の奥に男性の図書館員をおびき出して「古い本」入手。

招待客用大食堂

(70)アーサーの魂に話しかけて「調理室のカギ」入手。
(71)調理室で一等航海士のアーネストと会話し、エレベータで船員食堂へ。

船員ブロック

(72)船員室Bで入り口の近くにある非常ベルを鳴らし、船員のチャーリーがベッドを離れた隙に「書類」を入手。
(73)船員のマイクの魂が昇天(●)。
(74)船員室Aで1、2、3のロッカーを開けてから2のロッカーを閉め、4のロッカーを開ける。船員のロバートの魂が配電室に移動する。
(75)配電室の扉のダイヤルを6891に合わせてロックを解除。配電室前通路に入るとロバートの魂が昇天(●)。
(76)配電室の下がっているブレーカーを上げる。
(77)船員室前通路の照明をつける。チャーリーの魂が昇天(●)。
(78)無線室にある無線機の周波数をBA10に合わせてCREA、"ー・ー・、・ー・、・、・ー"と打信するとオスカーの魂が出現。「オルゴール」を渡される。

過去世界・教会

(79)オルゴールのメロディ"レ、ミ、ファ、ラ、♯ラ、ラ、ソ、ファ"をパイプオルガンで弾く。
(80)地下でクレアに「オルゴール」を手渡して「イヤリング」を受け取る。

(81)へ続く

船員ブロック

(81)無線室でオスカーの魂にイヤリングを渡すと昇天(●)。「森炎のプレート」を入手。
(82)機関士室のマーチンと話すと昇天(●)。

大食堂周辺

(83)大食堂調理室でアーネストの魂と話すと昇天。「水葉のプレート」を入手(●)。
(84)階段室の大きな扉の左右に4枚のプレートをはめる。アーサーとヒルダの魂が昇天(●)。

家族部屋

(85)森の部屋でエミリアの魂から「古びた写真」をもらう。
(86)火の部屋にいるジャックの魂に「古びた写真」を渡すと昇天する(●)。
(87)海の部屋で「時計盤のカギ」入手。
(88)家族部屋前通路の時計盤を開き、12時の位置に鳥の絵を合わせる。
(89)空の部屋で城の絵を調べる。

過去世界・城

(90)王様の死体を調べて「カメオ」入手。

家族部屋

(91)家族部屋前通路で王様の魔物に「カメオ」を渡す。
(92)オーナー部屋でウィリアムと会話。

過去世界・渓谷の家

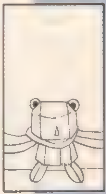
(93)「銃弾」と「青い石のかけら」入手。

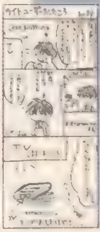
家族部屋

(94)オーナー部屋で「機関室のカギ」を入手。
(95)森の部屋でエミリアの魂と会話すると昇天(●)。

機関室

(96)船尾軸路でヘンリーと会話。
(97)船底倉庫Bで荷物の裏に落ちている「バルブ」を入手。
(98)燃料倉庫で2つの燃料バルブを「バルブ」を使って開く。
(99)ボイラーAで「ピストンのカギ」を入手。
(100)機関室A、Bの操作盤に「ピストンのカギ」を使う。
(101)船尾軸路の「赤い石」に「青い石」を使う。
(102)脱出のカウントダウン開始。
(103)機関室に入る前に、霊能者に「アヌトラルピース」を26個渡していれば、太陽の絵の壁から入れる隠し部屋に霊能者が登場。彼が作った「赤い石」を受け取らずにオルフェウス号から脱出すれば、トゥルーエンディングを迎えられる。





まんが／宮城県　玲さん

いただきストリート ゴージャスキング

●発売日／98年9月23日●価格／¥5,800
●メーカー／エニックス
●ジャンル／TBL
●対応周辺機器／MC（3ブロック）、MT、4P対戦可

サイコロ運だけに頼らない『いたスト』必勝講座!

一般のTBLではサイコロの出目がもっとも重要になることが多いが、『いたスト』では株や増資をいかに活用するかが重要になってくる。つまり、〝運〟がなくても〝テクニック〟さえあれば、勝つことも夢ではないのだ。そこで、お店、株、増資の3つのポイントに絞って必勝テクニックを解説していくぞ。

お店

このゲームでは、お店を建てて、そこに止まったライバルから買い物料をもらうことが基本になってくる。つまり、自分のお店を建てないことにはライバルたちと勝負にすらならないのだ。序盤はとにかく持ち主がいないお店に止まって、積極的に建てていくようにしよう。

◉とにかくたくさん建てるようにしよう

お店は多いほど、それだけライバルたちが止まる確率も高くなるので、たくさん建てたほうがいい。また、お店の規模が大きくなればなるほど、買い物料も増えてくるので、余裕があったら規模を拡大するのも手だ（「増資」参照）。

◉建てる場所もよく考えて

お店はできるだけたくさん建てたほうがいいが、建てる場所もよく考えよう。お店を建てるのにいい場所というのは、銀行や♠♥♦♣マーク周辺などの通行量の多いエリアや、分岐点から離れた逃げ道のないエリアだ。

買い物料の変動倍率について

上でもお店をたくさん建てようと説明したが、その大きな理由の1つに買い物料の変動がある。買い物料は、同一エリア内でお店の数が増えるほど（エリア内でのお店の独占率が高くなるほど）上がっていくのだ。買い物料の変動倍率については、右の表のとおり。たとえば、4つのお店から構成されているエリアの場合、2店から3店にすると買い物料も倍増し、3店から4店にするとさらに倍増することがわかる。4店を独占すれば、1店のときの5倍にもなるのだ。

そのエリアで自分が所有しているお店の数

エリア内のお店の数	1店	2店	3店	4店	5店	6店
3店	1倍	2倍	3.75倍	—	—	—
4店	1倍	1.25倍	2.5倍	5倍	—	—
5店	1倍	1.25倍	2倍	3.25倍	6倍	—
6店	1倍	1.25倍	2倍	2.75倍	4.25倍	6.75倍

株

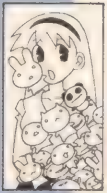
現実世界と同じように、株の値（株価）は変動する。自分の持っている株が値上がりすれば資産が増え、値下がりすれば資産が減る（ライバルも同様）。この株価変動の仕組みをしっかりと理解しないで手を出すと痛い目をみるので十分に注意するようにしよう。

◉株価の仕組みを覚えよう

株価の変動の法則は右の表にまとめたとおりだ。ちなみに、株価は10株買っても、50株買っても値上がり額は同じ。つまり、その株をあとで買い足したい場合には、一気に99株買うのがベストだ。また、株価を下げずに売りたいときは、9株以下で小出しにして売ればいい。

株価変動の法則

株価が上がる場合	株価が下がる場合
①10株以上の株が買われたとき ②株価の上がるチャンスカードを引いたとき ③お店に増資したとき ④お店の値段が上がったとき	①10株以上の株が売られたとき ②株価の下がるチャンスカードを引いたとき ③お店の値段が下がったとき



増資

増資とは、自分のお店を大きくして（規模を拡大して）買い物料をアップさせること。増資額が大きければ大きいほどお店が大きくなり、買い物料と資産価値が増える。その増資限度額は、同一エリア内でのお店の数が多いほど（独占率が高いほど）大きくなるものだ。

お店に増資すると株価が上昇する法則を利用したテクニックを紹介しよう。まず株を大量に買ったうえで増資する。これで株価が劇的に上がり、株を売れば儲かるので、さらに増資することができる。このように「お店を建てる→株を買う→増資→株を売る→増資」というコンビネーションを覚えよう。

◀99株買いを2回して198株にしてからの増資が効果的だ。

増資限度額の変動倍率について

そのエリアで自分が所有しているお店の数

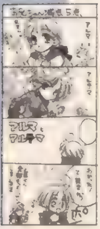
エリア内のお店の数	1店	2店	3店	4店	5店	6店
3店	1.5倍	3倍	6倍	—	—	—
4店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	—	—
5店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	12倍	—
6店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	12倍	14倍

お店ごとに増資できる額は異なってくる。増資時、お店の上に「MAX」と表示されたらその段階ではそれ以上増資はできない。しかし、エリア内の別のお店を手に入れることで増資限度額は格段にアップしていく。それをまとめたのが左の表だ。

マハラジャについて

チャンスカードによって登場して買い物をするマハラジャ。彼は銀行に出現し、積極的に高い買い物料のお店を狙ってくる。つまり銀行近くに高いお店を作っておけば、高い確率で臨時収入が期待できる。彼が帰るタイミングは右の表のとおり。最高でも9ターンしか留まってくれない。

マハラジャの帰る確率	
1ターン目	1／9
2ターン目	2／9
3ターン目	3／9
4ターン目	4／9
5ターン目	5／9
6ターン目	6／9
7ターン目	7／9
8ターン目	8／9
9ターン目	9／9



まんが／大阪府　クラゲ2号さん

©アーマープロジェクト・トムキャットシステム・大川清介・エニックス 1998

©マーカス／サンライズ・バンプレスト・三菱商事 ©BANPRESTO 1998

センチメンタルジャーニー

●発売日／98年9月23日●価格 ¥6,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／TBL
●対応周辺機器 MC(1ブロック)、MT、4P対戦可

ライバルに負けないための恋愛術指南を大公開!!

3人のライバルたちと熱い恋愛バトルを展開するこのゲーム。お目当てのヒロインをライバルに奪われてしまうような悲しい思いをしないように、好感度を上げるテクニックを伝授！　また、持っているとゲーム展開が何かと有利になる全アイテムカードの効果一覧表や上手なカードの使い方、そしてオススメカードを大公開！

◀各カードの特性を知り、状況に応じて使い分けていこう。

◉より良いアイテムカードの使い方

ゲームを有利に進めることができるアイテムカード。その数は全部で40種類もあり、どれも役に立つものばかり。ゲームをプレイするうえで、同じカードを何枚も持つよりも、さまざまな種類のカードを持っているほうが状況に応じて使い分けられるので得策だぞ。特にオススメなカードは、持っているだけで花子から身を守ることができる「お守り」。好きなヒロインを確実に誘える「せつなさのカード」と「ふたりでお茶を」の2枚も重宝するぞ。これらをショップで見かけたら必ず入手しよう。

カードは組み合わせがとっても重要!!

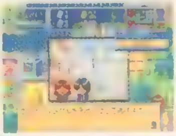
1枚ずつ使うアイテムカードだが、違うアイテムカードを連続して使用し、その効果を組み合わせて使うことも可能だ。ちょっと条件は難しいが、ブランカードやヒロイン技と組み合わせることもできるぞ。右の表を参照し、アイテムカードの効果を考えて、うまく使いこなすことが勝利への近道なのだ。

▲「ノーガード」と「うわさの男」で獲得好感度がアップ！

◉好感度を一気に上げる2つの技を伝授

ボタン連打で好感度UP!

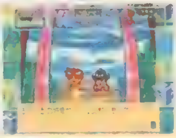
多人数プレイのとき、空いているコントローラ(順番待ちをしているプレイヤーのもの)の◯ボタンを連打するとヒロインとの好感度が上がるのだ。ただし、どのヒロインとの好感度が上がるかは、ランダムで決定されるぞ。



◀順番待ちのときにコッソリ入力しよう。

コインは神社で使おう!

所持できるメダル30枚全部をお賽銭にすると、全ヒロインとの好感度がそれぞれ100ぐらいずつ上がることがあるぞ。好感度が上がらなくても、必ずいいことが起こるので、ある程度メダルが貯まったら神社で使うようにしよう。



◀コインが貯まったら、神社に立ち寄ろう！

アイテムカードの効果一覧

	アイテム名	効果
攻撃カード	てっけん1	単独で旅行中のほかのプレイヤー1人を指定してどこかの都市へ飛ばす
	てっけん2	ヒロインと旅行中のほかのプレイヤー1組を指定してどこかの都市へ飛ばす
	てっけん3	ほかのプレイヤーと旅行中のヒロイン1人を指定してどこかの都市へ飛ばす
	場所チェンジ	ヒロインと旅行中のほかのプレイヤー1組を指定して場所を入れ替える
	わがまま	ほかのプレイヤー1人を指定して目的地の1つをどこかの都市に変化させる
	決闘	ほかのプレイヤー1人を指定してミニゲーム「バトルロイヤル」を挑む
	いただきます	ほかのプレイヤー1人を指定して持っているカードを1枚指定してもらえる
	ポイ	ほかのプレイヤー1人を指定して持っているカードをランダムで1枚捨てさせる
	売ります	自分が持っている不要なカード1枚をほかのプレイヤーにメダル3枚で売りつける
	買います	ほかのプレイヤーが持っているカード1枚を指定してメダル1枚で買い取る
	カウント13	使用後、ターンごとに各プレイヤーが移動した歩数+1がカウントされ「13」をカウントしたプレイヤーは花子島へ飛ばされる
防御カード	ガード	持っているだけでカードの攻撃を防ぐことができる
	みがわり	持っているだけでカードの攻撃をほかのプレイヤーの誰かに押しつける
	お守り	持っているだけで花子に捕まっても花子島へ飛ばされずにすむ
	ホワイトドラゴン	持っているだけであらゆる攻撃を防ぐことができる
その他のカード	ダッシュでGO	移動サイコロが2個に増える
	タクシーでGO	移動サイコロが3個に増える
	ロケットでGO	指定した都市へジャンプできる。ただし成功率は1/3
	目的地ロック	ブランカードに使用すると、イベントやカードによる目的地変更が無効になる
	ふたりでお茶を	フリーのヒロインのいる都市へ移動する
	テレホンカード	旅行を成功させたヒロイン1人を指定して好感度を上げる
	ぴっち	旅行を成功させたヒロイン1人を指定してヒロイン技を使ってもらう。ただし成功率は2/3
	けーたい	旅行を成功させたヒロイン1人を指定してヒロイン技を使ってもらう。成功率は100%
	せつなさのカード	フリーのヒロイン1人を指定して自分のいる場所へ呼ぶ。旅行に誘うと必ず成功する
	目的地変更	未到達の目的地の1つを指定するとどこかの都市に変更される
	ハプニング	使うと全体イベントが発生。イベント内容はランダムで決定
	ノーガード	一定ターン数防御カードが使えなくなるが、通常より多くの好感度が得られる
	うわさの男	一定ターン数ほかのプレイヤーの好感度の変化が自分にも影響する
	ガーネット	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。安達妙子に、より効果的
	アメジスト	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。保坂美由紀に、より効果的
	アクアマリン	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。杉原真奈美に、より効果的
	ダイヤモンド	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。森井夏穂に、より効果的
	エメラルド	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。沢渡ほのかに、より効果的
	パール	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。星野明日香に、より効果的
	ルビー	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。永倉えみるに、より効果的
	ペリドット	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。山本るりかに、より効果的
	サファイア	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。綾崎若菜に、より効果的
	オパール	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。遠藤晶に、より効果的
	トパーズ	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。松岡千恵に、より効果的
	ターコイズ	連れているヒロインに使うと好感度がアップ。七瀬優に、より効果的

まんが／鳥取県 ねこ香織さん

ナムコアンソロジー1

●発売日／98年6月4日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／MC(5ブロック)

©NAMCO LTD.

全4タイトルアレンジ版の隠し要素を大公開!!

各タイトルのアレンジ版をプレイすると、プレイ状況に応じて次々と出現するホームページのニュース。そのたくさんの情報の中から、ここではウラ技的な内容ものをピックアップして大公開。収録されている全4タイトルについて、掲載しているぞ。

スターラスター

◉新コックピット出現コマンド3連発!!

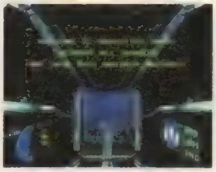
アレンジ版「スターラスター」のオプション画面で、下の表にあるコマンドを入力すると、通常とは見た目の違ったコックピットでプレイできるのだ。自機の性能が向上するということはないが、ちょっと違った雰囲気でプレイできるので、一度は試してみよう。

▲これは新コックピット3。通常のものと比較してみよう。

名称	コマンド
新コックピット1	オプション画面で、L1、L2×2回、R1×3回、R2×4回
新コックピット2	オプション画面で、L2×2回、R1×3回、L1×2回、R2×3回
新コックピット3	オプション画面で、R1×5回、L1×2回、L2×2回、R2×10回

◉恐怖の「裏ラスター」出現コマンド

アレンジ版のタイトル画面で、✚キーを上に6回、左に4回、右に3回の順で入力してみよう。これだけで、メニューに「URALUSTER」という新たなモードが追加されるぞ。「裏ラスター」は、出現する敵の数がほかのモードより格段に多く、敵の移動スピードや攻撃力自体も高くなっている。うっかり敵の攻撃を食らってしまうと、一撃でゲームオーバーになってしまうことも。腕に自身あるキミは、ぜひ挑戦してみよう。



▲すべての敵を撃破することが、このモードの目的なのだ。

覇王の大陸

◉すべての隠し武器入手法を公開

FC版にあった隠し武器が、やはりアレンジ版にも存在したぞ。入手方法は下の表のとおりで、全部で9つ存在するのだ。特定の君主を一騎討ちで倒すと入手できる武器は、ランダムの要素が強い。入手できなかった場合は何度かやり直してみよう。

武器名	入手方法
倚天の剣	曹操を一騎討ちで倒すとランダムで入手できる
七星宝剣	董卓を一騎討ちで倒すとランダムで入手できる
青釭の剣	馬騰を一騎討ちで倒すとランダムで入手できる
竜鱗の鎧	劉備を一騎討ちで倒すとランダムで入手できる
竜牙刀	君主を一騎討ちで倒すとランダムで入手できる
関王刀	関羽で建業の武器屋を訪ねる
蛇矛	張飛で巴の武器屋を訪ねる
狼牙槍	武威の城の近くの村を訪ねる
聖者の衣	永昌の城の近くの村を訪ねる

バベルの塔

◉「裏バベル」「新バベル」出現コマンド

タイトル画面で下のコマンドを入力すると、「裏バベル」と「新バベル」がプレイできる。ちなみに通常は、「バベル～」をクリアしたデータをロードして「もうやめる」を選択し、タイトル画面に戻ったら✚キーを右に押してからスタートすると「裏バベル」が、同様に「裏バベル」のクリアデータを使って、タイトル画面で左を押してからスタートすると「新バベル」がプレイできる。

出現モード	コマンド
裏バベル	タイトル画面で、✚上、上、上、下、下、下、下、下、右、右、左、セレクト
新バベル	タイトル画面で、✚上、上、上、下、下、下、下、下、右、右、左、セレクト、⊗×28回

◉全アイテムの効果と出現条件を公開

「バベルの塔」に出現するアイテムは、下の表に示した5つ。これらのアイテムは、クリアするうえで絶対必要ということはないが、「ダイヤモンド」や「魔法のランプ」などは入手すると非常に有利になる。階段のある面や、ウルがたくさん出現する面では存分に活用しよう。ちなみに「つぼ」は、特定の場所を歩いて通過するだけで出現する。場所は何カ所か設定されているぞ。

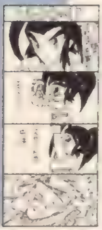
アイテム名	効果	出現条件
つぼ	POWER+1	いくつか設定されているどこかに出現
王冠	4つ取ればスピードアップ	ブロックを持ち上げたときに出現する
ダイヤモンド	無敵になる	ウルを何人か倒すと出現する
魔法のランプ	⊗ボタンでブロックと床をすり抜ける	階段を何段か崩すと出現する
流れ星	スピードアップ	持ち上げたブロックにウルを乗せる

レッスルボール

◉隠しチームの使用コマンドを公開

オリジナル版にも登場した、ホンコン、ムエタイ、スモウ、マーシャルアーツの4つの隠しチームと、ジュウジュツチーム、ニンジュツチームがリーグモードで使用可能になるコマンドを公開するぞ。これら6つのチームは、リーグモードでそれぞれのチームに勝利したセーブデータを使うことでも使用できるが、下のコマンドを入力すれば一発で使用可能になるのだ。ちなみにオリジナル版で隠し4チームを使用する場合は、チームセレクト画面(もちろんオリジナル版の)で✚キーの下と⊗ボタンを押しっぱなしにしていると使用できるようになる。また、オリジナル版で「MWAKI」とパスワード入力すると、デフォルトチームしか使用できないが、ボーナスポイントが995ももらえるぞ。

チーム名	コマンド
オリジナル隠しチーム	タイトル画面で、✚上、右×2回、下×3回、左×4回、Ⓐ
ジュウジュツチーム	タイトル画面で、✚上×4回、右×3回、下×2回、左、Ⓐ
ニンジュツチーム	タイトル画面で、✚上×7回、右×7回、下×7回、左×7回、Ⓐ



まんが／兵庫県 シュウぼうさん

© NAMCO LTD.

ナムコアンソロジー2

●発売日 98年9月23日●価格 ¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器 MC(10ブロック)

クリアに役立つ攻略情報からウラ技まで一挙公開!!

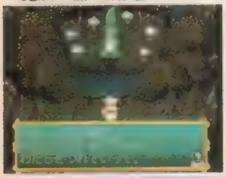
収録4タイトルのうち、オリジナル版とはガラッと趣の変わった『ワルキューレ〜』からは魔法データとワンポイント攻略を掲載。そのほかの3タイトルについてはウラ技的なコマンドを公開するぞ。特にオススメなのが『ナムコクラシックII』の情報。新ゴルファーの中には、『NA2』収録タイトルの、あのキャラも出現するぞ。

ワルキューレの冒険 〜時の鍵伝説〜

◉すべての魔法データを公開

アレンジ版に登場する魔法の種類は、オリジナル版と同じく7種類。しかし、まったく別ものと言っていいくらいオリジナル版とは違うゲームになっているので、その入手場所を公開するぞ。表の各取得場所では、魔法を探すことを意識して進もう。特に「花」の魔法は、非常に大切な回復手段。これを入手せずにゲームを進めることは不可能と言っていいくらい重要な魔法なので、根かじり虫の洞窟では絶対に取り逃さないように。ちなみに消費量とは、使用時の魔法の器の消費量を示したものだ。

名前	取得場所	消費量	効果
竜巻	列石遺跡(港直前)	1	密着状態でダメージ、耐久力2以下の敵を吹き飛ばす
花	根かじり虫の洞窟内	3	HPが4回復
盾	ピラミッド内	2	敵の攻撃を5回まで弾く
炎	ピラミッド内	3	火竜を出し、敵を攻撃させる
雪	マッコウ大陸	半個	敵の動きをのろくする
鏡	幻の城内	半個	自分の分身を出現させる
星	幻の城内	3	流星を降らし、敵にダメージ



◀「花」の魔法は、根かじり虫の洞窟の"蛇"がたくさん出現する奥だ。

ポイント攻略 2つのテクニックを伝授!!

地形を利用して敵を攻撃

ワラワラとひっきりなしに襲ってくる敵に対処するためには、地形を盾にして戦うといい。地形にワルキューレをひっかけると斜め方向に固定したまま攻撃もできるし、普通では倒しにくい敵も簡単に倒せるはず。利用価値は高いぞ。

◀根かじりの洞窟の"蛇"も、これで倒すと楽だぞ。

魔法選択時の無敵状態を活用

「伝説」でも使えたテクニック「魔法選択時の無敵」。このアレンジ版ではあまり使う場所はない(使い勝手もイマイチ)が、とりあえず覚えておいて損はない。後半のボス戦や、敵が密集している場所でも活用できることがあるぞ。

◀ピラミッド内でも活用できる場所が結構あるぞ。

ナムコクラシックII

◉隠しコースの出現条件データ

トリッキーなコースが多い『ナムコクラシックII』に、隠しコースを発見。表の条件にある各予選を終了した時点で、新たなコースが選択できるようになっているぞ。

コース名	出現条件
スクラッチコース	エスパダオープン予選を終了させる
フロンティアコース	ワルキューレカップ予選を終了させる
バンピングコース	ナムコクラシック予選を終了させる

◉隠しキャディの出現条件データ

隠しコースに続いて、今度は隠しキャディ。ギャルゲーと化している『ナムクラII』に、ナース、スチュワーデス、バニーの3人が、新たなキャディとして登場する。

キャディ名	条件
ナースキャディ・[illegible]	エスパダオープン本戦を終了させる
スッチーキャディ・梨恵子	ワルキューレカップ本戦を終了させる
バニーキャディ・キャティ	ナムコクラシック本戦を終了させる

◉新ゴルファーの出現条件データ

トーナメントモードの年間ランキングで下の表の順位以内の成績を収めると、新たなゴルファーを選択できるようになるぞ。各プレイヤーの能力は下の表のとおり。どのゴルファーも、デフォルトのゴルファーより優れた能力を持っているので、試しに使ってみよう。

ゴルファー名	順位	特徴
TOSHIO	18位	飛距離でスコアを稼げるパワータイプ
HITOMI	15位	すべての能力が高いスーパープレイヤー
SAKUZO	12位	パワーは低いがテクニックに優れている

キングオブキングス

◉隠しマップと2つのウラ技を公開

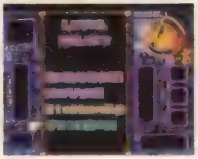
オリジナル版で、エンディングのあとの"WAR IS OVER"の画面をそのまま放置しておくと、"MASAMUNE"という隠しマップがプレイできるぞ。クリアすることが前提となっているので多少条件は厳しいが、『キンキン』マスターを目指すなら挑戦しよう。そして下のコマンドはアレンジ版のウラ技で、マルチモードで好きなキングを設定できるコマンドと、シナリオモードでゾンビモードなどのゲーム設定ができるコマンドだ。

内容	コマンド
キング設定	タイトル画面でL1×7回、R2×6回、L2×5回、R1×5回
ゲーム設定	タイトル画面でL1×2回、L2×5回、R1×2回、R2×5回

パックアタック

◉「GODHAND」モード出現!!

『パックアタック』アレンジ版のレベルセレクト画面で、「VETERAN」にカーソルを合わせ、✚キーの右を押しながら◎ボタンを押すと、最強モード「GODHAND」が出現する。このモードは、パックマンがほとんど落ちてこないのだ。



▶アレンジ版のレベルセレクト画面で、上の操作を行おう。

まんが／福岡県 いちがやまみさん

エーベルージュ　スペシャル
〜恋と魔法の学園生活〜

●発売日　98年6月11日●価格　¥5,800●メーカー　タカラ●ジャンル　SLG●MC（1ブロック）

彼女の好みを押さえよう!

人気恋愛SLGの続編であるこのゲームには、前作をプレイした人にはおなじみのキャラが続々と出演する！　登場キャラが多いだけに、どれだけお目当ての彼女と出会えるかがポイントになってくるぞ。

◉パラメータを上げて好感度UP!

このゲームに登場する女の子は、それぞれ主人公の能力のうち1つに注目している。それが右下の表の「注目能力」だ。効率的に好感度を上げるために、注目能力をメインに鍛えよう。ただし、定期試験をパスするには赤点を1つ以下に抑えなければならないため、魔法、能力ともに最低でも2系統は鍛えておく必要がある。また、お目当ての女の子と星座の相性が悪い場合は、同じ部に所属することでこれを解消できるぞ。

▲重要な授業ほど、必要日数が多く設定されている。

◉デート時の注意点は?

好感度が一定値を超えると彼女をデートに誘うことができる。通常のスポットではデート中に選択肢が登場し、返答によって3段階に好感度が変化する。この選択肢は季節ごとにも変化するので、デート直前にセーブしてこまめにチェックしよう。また、各キャラに1カ所ずつ設定されている「失敗スポット」にも注意が必要。開放日があるスポットには必ず1つ設定されており、ここを訪れると確実に悪印象を与えてしまうのだ。

▲ちなみに、連続して同じスポットは選べないぞ。

◉キャラ別お役立ちデータ

右の表は、女の子たちの攻略データをまとめてみたモノだ。この表を参考にすれば、序盤でもかなり楽に好感度を上げられるだろう。ただし、「頻出スポット」には注意。これはほかの子よりも出会う確率が高いというだけで、実質的にはランダムになっている。どうしても会えないときは、セーブ&ロードで乗り切ろう。

▲便利なラブラブセンサーも、後半では壊れてしまう。

キャラ名	注目能力	所属クラブ	失敗スポット	頻出スポット
ノイシュ	創造魔法	歴史	水族館	花屋
コー	体力	バーケット	美術館	ゴスローの店
フェルデン	文系知識	文芸	海	洋服屋・図書館
モリッツ	感性	なし	海	喫茶店・公園
カステル	技能	音楽・テレス	美術館	モーゼルの店
エルツ	技能	演劇・陸上	動物園	洋服屋・喫茶店
リンデル	武術魔法	魔法	美術館	公園・ゴスローの店
フォルラーツ	理系知識	科学	美術館	道具屋・雑貨屋
ミュラー	治癒魔法	生物	水族館	花屋
マリエン	体力	水泳	水族館	洋服屋・モーゼルの店
ヘレン	感性	美術	動物園	花屋・公園・美術館

ゆうわくオフィス恋愛課

●発売日　98年7月30日●価格　¥5,800●メーカー　タカラ●ジャンル　SLG●MC（1ブロック）

恋も仕事も同時に攻略!

オフィスラブをテーマに、ちょっと大人の恋愛を描いた恋愛SLG。登場する魅力的なキャラたちを振り向かせるには、能力値を上げて多くのプロジェクトを成功させるしかない。彼女のハートを射止めるため、自分に磨きをかけるのだ！

◉序盤で基礎を固めよう

このゲームでは、お目当ての女の子が所属する部署の仕事をサポートすることで、その女の子が登場する。そこで、ゲーム序盤は彼女が所属する部署を集中的にサポートしよう。プロジェクトを成功させたり、会話によって好感を得られると彼女の電話番号を教えてもらえる。あとは仕事の合間にデートを繰り返して、さらに好感度を稼ごう。

▶ビジネススクールなどで能力をUPさせておこう。

◉効果的に好感度UP

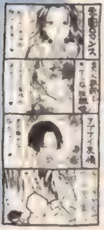
簡単にお目当ての女性の好感度を稼ぐためには、その娘の好みを考えたデートが効果的。それぞれの好みは右の表のとおりで、ある程度好感度が上がれば「ニュアンスモード」というAVGシーンに突入するぞ。選択肢によって話題が分岐するこのモード、会話がはずめば深いおつきあいも可能になる。彼女の好みを把握して、オフィスラブを成就させよう！

◀好感度だけでなく、能力値もきちんと上げておこう。

デートスポット一覧表

場所	期間	矢作	霧島	秋月	阿賀野	神崎	姫川	山下	宝生
美術館	秋		E		×				
水族館	春・秋	E◎		◎		◎		×	
博物館	夏			×		◎			
動物園	春・冬		◎						×
映画（コメディ）	春	×	◎						
映画（ホラー）	夏			×	×			◎	
映画（恋愛）	秋				◎	×			×
映画（SF）	冬		×	◎			×	×	◎
劇場	秋					×		×	
ライブハウス	春・夏				◎			×	
クラシックコンサート	秋・冬			×					E◎
プロレス	春	×		◎	◎	×		×	
カラオケボックス	ALL			×			×	◎	
公園	ALL		E						×
ボーリング	春・冬			◎	×			◎	×
ゲームセンター	ALL	×			◎	E	×		
図書館	ALL		◎	×					
プラネタリウム	冬							×	◎
野球スタジアム	秋	×	×	E			×		
サッカースタジアム	冬	×	×	◎					
アイススケート	冬		×				×	◎	◎
屋内プール	夏		E		×	E	E	◎	
遊園地	ALL			×			E◎	◎	
海	夏							◎	E×
ベイエリア	夏・秋	E			E	×			
ドライブ（山）	春・夏			◎	×	◎		◎	

表の見方…各スポットは、指定された季節にしか選べない。表中の記号は女性の好みで「◎」は好印象、「×」は悪印象、また「E」はイベント発生を表す。



まんが／愛知県　しらなぎぜんさん

©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD. 1998

©1998 Shoeisha Co.,Ltd./Sugeeya/ZERO SYSTEM

精霊召喚 ～プリンセス・オブ・ダークネス～

●発売日／98年6月25日●価格／¥5,800●メーカー／翔泳社
●ジャンル／S・RPG●対応周辺機器／MC（1ブロック）

ドキドキの恋愛パートを攻略！

5人の美少女精霊と力を合わせて、魔族と戦うS・RPG『精霊召喚』。ゲームの一番の楽しみは、恋愛パートで好みの精霊の愛情値を上げて、ラブラブなエンディングを迎えることなのだ。ここでは恋愛パートの攻略データを一挙公開だ！

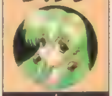
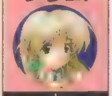
『精霊召喚』では、戦闘中に「かばう」コマンドを使って精霊を守るか、精霊のHPがなくなって精霊が戦闘から離脱すると、戦闘終了後に恋愛パートへ突入する。恋愛パートでは、精霊のセリフに対する答えとして2つの選択肢が現れる。このとき、優先度（0が低くて5が高い）の数字が多いほうの答えを選ぶと愛情値に5ポイントをプラス、低いほうの答えを選ぶと愛情値に1ポイントがプラスされるぞ。そして、最終的に愛情値が16ポイント以上になった精霊の中から、もっとも愛情値の高い精霊（同点の場合はランダムで決定）がエンディング時に告白してくるのだ。精霊をかばって恋愛パートに入った場合、選択肢の優先度は5人共通。しかし、戦闘を離脱したときの恋愛パートは、選択肢の優先度がキャラクターごとに異なる。右の表では、精霊が離脱した場合の恋愛パートにおける、キャラごとの優先度の違いを示している（例：プリムが戦闘離脱後、選出された選択肢がAとEの場合、Eを選べば愛情値に5ポイントプラス）。

「かばう」実行時の選択肢

選択肢	優先度
こっちこそ助かったよ	0
勝手な行動するなよな	1
あんまり足を引っ張らないでくれよ	2
次は助けてもらうよ	3
お互い様だね	4
無事で良かったよ	5

戦闘離脱時の選択肢

選択肢	対応記号
俺の作戦ミスだ	A
そうだな、おかげで苦労するよ	B
勝手な行動するからだよ	C
次に期待してるよ	D
しょうがないよ、敵が強すぎたんだ	E
そんな事ないさ、君はがんばってるよ	F

ガイア		シルク		プリム		マーム		シュラ	
選択肢	優先度	選択肢	優先度	選択肢	優先度	選択肢	優先度	選択肢	優先度
A	0	C	0	A	0	A	0	A	0
F	1	B	1	B	1	C	1	B	1
E	2	D	2	C	2	B	2	E	2
D	3	E	3	D	3	E	3	F	3
C	4	F	4	E	4	F	4	D	4
B	5	A	5	F	5	D	5	C	5

みさきアグレッシヴ！

●発売日／98年7月23日●価格／¥5,800●メーカー／翔泳社
●ジャンル／育成SLG●対応周辺機器／MC（2ブロック）

最強への道は厳しいのだ！

「みさきアグレッシヴ！」の最終的な目的は、格闘技を奨励する白百合学園で最強の座につくこと。しかし、その行く手には強力なライバルが立ちはだかり、そう簡単にはいかないのだ。この攻略を参考に、最強への道を突っ走れ！

◉鍛錬の心得

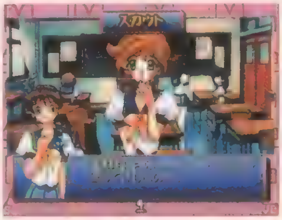
総勢49人もの美少女格闘家が登場するこのゲーム。それぞれのキャラクターには、早熟型や晩成型といった、さまざまな特徴が設定されている。鍛錬を繰り返しても思うようにレベルが上がらないキャラは、成長期の前か、もしくは過ぎてしまっている確率が高いぞ。当然、成長期にあるキャラのほうがバトルでは役に立つので、成長期外の仲間は思い切って解雇し、他の強そうな格闘家を仲間にしよう。

◀好みのキャラでなければ、成長しない仲間は即、クビにせよ。

▶ただし、強力な必殺技が使えるキャラは別。最後までキープ。

◉勧誘の心得

“勧誘”と“スカウト”は、ともに最強を目指す仲間を得るための重要な行動だ。しかし、これらの行動は美咲が十分に鍛錬を積んで、強くなっていないと成功しない。勧誘とスカウトを実行する前にはとりあえずセーブしておいて、何度やっても成功しないようなら鍛錬でレベルを上げてから再度やり直そう。このやり方なら、ターン数を損しないのでお得だぞ。美咲が強くなって校内で注目されれば、フリーの格闘家からチーム入りを申し込まれる場合もあるのだ。

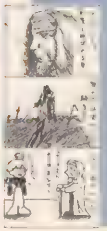


▲強い格闘家の噂も欠かさずチェック。すかさずスカウトに走ろう。

◉バトルの心得

集中攻撃で敵を1人ずつ倒し、確実に戦力を減らしていくのがバトルの基本。このゲームでは、正面よりも側面や背後から攻撃したほうが敵に大きなダメージを与えられるので、敵を取り囲むかたちで攻撃するといいぞ。また、使用回数が限られる必殺技は使い惜しみしがちだが、これは最初からガンガン使うのが得策。特に飛び道具系の必殺技は、先制攻撃に持ってこいだ。チャンスがあれば積極的に使っていこう。逆に、敵の必殺技は常に警戒すること。

▲必殺技による先制攻撃で敵を1人でも倒せれば、もはや勝ったも同然だ！



まんが／北海道　哲-PAYさん

バイオハザード 2
デュアルショックバージョン

●発売日　98年8月6日●価格　¥4,800●メーカー／カプコン●ジャンル　AVG●MC(1ブロック)、AC(DS)

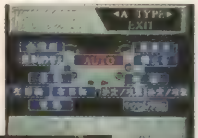
隠し要素をまとめて大公開!

通常の「U.S.A.バージョン」、「ルーキーモード」のほかに、なんと隠しモードとして「エクストリームモード」が用意されていることが判明！　ここでは、その発生条件と弾数が無限になるウラワザを紹介しよう。

©CAPCOM 1997,1998.

◉すべての武器が弾数無限に!

すべての武器の使用回数が無制限になる超オトクなウラワザを紹介しよう。まずゲーム中にセレクトボタンを押し、オプションモードのキーコンフィグ画面にする。そこで「R1を押しながら◎を10回」押すのだ。コマンド入力後、画面中央の照準設定の文字(AUTO、MANUAL)が白から赤に変化すれば成功だ。このウラワザは、どのモードでも使用可能なので、いざというときのために覚えておけば、きっと役立つはず。



▶このキーコンフィグ画面で、コマンドを入力するのだ。ゲーム中なら、いつでも受けつけてくれるぞ。

◀ロケットランチャーだって撃ち放題。敵が弱くて、物足りなく感じるのはゼイタク!?

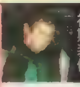
◉エクストリームバトルの発生条件&登場キャラ

隠された「エクストリームモード」の出現方法は意外と簡単なのだ。「U.S.A.バージョン」で、表と裏のシナリオ(例えばレオン編→クレア裏編など)をクリアするのだ。クリア後にデータをセーブし、改めてそれをロードすれば待望の隠しモードが始められるぞ。

◀タイムアタックに挑戦するのがアツイ楽しみ方。

魅力の2人をチェック

クリス・レッドフィールド



初期装備　ロケットランチャー(5)　カスタムショットガン(7)　ハンドガン(15)　インクリボン(レベルにより変化)　救急スプレー(1)

装備が充実しているため、かなりラクに戦っていくことができる　だが耐久力はとても低め！　ほかのキャラなら平気な攻撃(カラスに突っつかれたり)でも死んでしまうことがあるのだ。こまめに回復していこう。

エイダ・ウォン

初期装備　サブマシンガン(100%)／ボウガン(18)／コルトS.S.A(6)／インクリボン(レベルにより変化)／調合したハーブ(緑＋青＋赤)

初期装備は攻撃力の低い武器ばかりなので、難易度的には高めといったところ。敵に応じてサブマシンガンとボウガンを使い分け、弾切れ状態にならないように戦っていこう。耐久力は普通程度だが、かなり苦戦するはず。

ポケットファイター

●発売日　98年6月11日●価格　¥5,800●メーカー／カプコン●ジャンル　対戦ACT●MC(1ブロック)、2P対戦可

「つくってふぁいたー」ワンポイント攻略!

アーケード版を完全移植したアーケードモードはもちろん、オリジナルキャラが作成できる、つくってふぁいたー。さらに『私立ジャスティス学園』の体験版まで楽しめちゃうスグレモノ。その魅力の1つ、つくってふぁいたーを攻略だ。

◉性格診断が終了した直後のコメントに秘密が

「つくってふぁいたー」で性格診断をしてキャラが完成すると、最後にガイド役のタバサがアドバイスをしてくれる。その内容が意外と大事！　キャラの強さは、おおむね初期の能力が決め手になるので、アドバイスの内容が悪いと、強くなりにくい場合も！　最強を目指すなら何度も作り直してみること。

◀アドバイスの内容を細かくチェック！　納得いくまで挑戦だ。

◉1つの能力だけに絞れ!

バランスを重視するより、どれか1つの能力に優れているキャラのほうが強いぞ。例えば攻撃力とか、積極性とか……。右の表のアイテムの中では「竜の宝玉」が必須！　そのほか「闘魂リスト」＋「甘い思い出」なんてのもいい組み合わせだ。

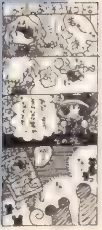
オススメのアイテム&入手条件

アイテム名	攻	防	積	テ	根	反	効果	入手条件
修行の賜物	−1	−	−	−	4	−	よけUP、ガードUP	S･Bモードでリュウに2回勝つ
闘魂リスト	4	−1	−	−	−	−	ダメージの大きい技を好んで使用	S･Bモードでケンに2回勝つ
トゲ付き手錠	1	−1	4	−	1	−	−	S･Bモードで春麗に1回勝つ
甘い思い出	−	−1	4	−	−	−	空中コンボを狙う	S･Bモードで春麗に2回勝つ
黄のリボン	1	−	1	−	−	−	−	S･Bモードでさくらに1回勝つ
通信教育証	−1	−	−	4	−	−	マイティコンボの使用頻度が上昇	S･Bモードでさくらに2回勝つ
誘惑リップ	−	−	−1	2	−	2	よけUP、カウンターUP	S･Bモードでモリガンに2回勝つ
家宝の護符	−	−	1	−	1	−	ダッシュ攻撃の使用頻度が上昇	S･Bモードでレイレイに1回勝つ
暗器セット	2	−	−	2	−	−1	−	S･Bモードでレイレイに2回勝つ
かばんネコ	2	2	−1	−	−	−	−	S･Bモードでタバサに2回勝つ
カエルの友	−1	−	−	−	−	4	手数の多い技の使用頻度が上昇	S･Bモードでいぶきに2回勝つ
クマの毛皮	−	4	−	−	−	−1	−	S･Bモードでザンギエフに2回勝つ
波動の素	2	−	−	−	−1	1	ダメージの大きい技を好んで使用	S･Bモードでゴウキに2回勝つ
竜のナミダ	1	1	1	1	1	1	すべての能力＋1	サバイバルバトルで9連勝する
竜の宝玉	2	2	2	2	2	2	すべての能力＋2	サバイバルバトルで12連勝する

▲アイテムの組み合わせをいろいろ変えてみよう。

表の見方

攻……攻撃力。相手に与えるダメージに影響
防……防御力。キャラが受けるダメージに影響
積……積極性。行動の積極性に影響
テ……テクニック。連続技の使用頻度に影響
根……根性。つかみ技に対する耐久力に影響
反……反射速度。相手の行動に対する速さに影響
よけ……攻撃を避けやすくなる
ガード……ガードしやすくなる
カウンター……カウンターを狙い始める



まんが／神奈川県　嵯峨宮さん

© SNK 1998.

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

●発売日 98年6月25日●価格 ¥5,800●メーカー SNK●ジャンル 対戦ACT●MC(1ブロック)、2P対戦可

隠し必殺技&対戦ワンポイントを紹介!

アーケード版「リアルバウト餓狼SP」をベースに、数々のオリジナル要素を追加した作品。新キャラはもちろん、新システムもギッシリ盛り込まれいる。その中から「クイックアプローチ」の活用法と隠し必殺技の出現条件を紹介しよう。

◉隠し必殺技を出現させるには

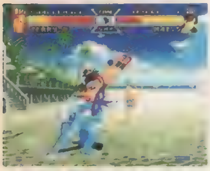
ある条件をクリアすることで、通常では使用できない強力な隠し必殺技を繰り出すことができるぞ。その条件は下に紹介したとおり。ちょっとキツイけど挑戦してみてね。なお、表中のコマンドはキャラが右向きのときのもの。「P」はパンチ、「K」はキック、「S」は通常威力大攻撃を表している。また(潜)は潜在能力、(超)は超必殺技を表している。

出現条件 全キャラでギースを倒し、シングルモードをクリアすると技が使用可能になる(ギースはファイティングポイント「S」を取り続けていると出現!)。

全キャラの隠し必殺技コマンド

キャラ名	技名	コマンド
テリー	ハイアンクルゲイサー(潜)	↓↙←↓↙←+S
アンディ	昇龍裂破弾(潜)	↓↙←↓↙←+S
ジョー	爆裂ハリケーンタイガーカカト(潜)	↓↙←↓↙←+S
舞	乱れ花蝶扇	↓↙←+S(4回まで入力可)
ギース	阿修羅疾風拳(潜)	↓↘→↓↘→+S
ホンフゥ	頭突き	←→+S
マリー	マリーズスプラッシュローズ(潜)	→←↙↓↘→+K+S
バッシュ	ガ・ガ・ガ・ガッツダンク!!(潜)	↓↘→↓↘→+S
崇秀	帝王龍双拳(潜)	↓↙←↓↙←+S
崇雷	帝王逆鱗拳(潜)	相手の近くで↓↙←↓↙←+S
ビリー	紅蓮殺棍・改(潜)	↓↙←↓↙←+S
チン	大往生(超)	↓↙←↓↙←+K+S
タン	昇天旋風掌(潜)	↓↙←↓↙←+S
ローレンス	ブラッディアクセルα	↓↙←+P
	ブラッディアクセルβ	↓↙←+K
クラウザー	アンリミテッドデザイアー(潜)	→↘↓↙←→+P・P・P・P・K・K・K・S・S・S
	アンリミテッドデザイアー2(潜)	→↘↓↙←→+P・P・P・P・K・K・K・S・S・←↓↙+S
アルフレッド	ヘキサドライブ(潜)	空中で↓↘→↓↘→+S

◉クイックアプローチを活用して確実にダメージを与えよう



▲何度も練習して入力のタイミングを把握するベシ!

クイックアプローチとは、相手の攻撃をガードしながら前方にダッシュする行動。コレが決まると相手の技のスキに反撃できるぞ。やり方は、相手の攻撃がヒットする直前に素早く「✚→+挑発(右向き時)」だ。失敗すると挑発になるのでリスクは大きいが、極めれば戦いが有利に展開するのは間違いない。使い方としては、相手の突進技や飛び道具を返すより、対空技の要領で使うのがベスト。トレーニングモードで練習だ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 京

●発売日 98年8月27日●価格 ¥5,800●メーカー SNK 夢工房●ジャンル AVG●MC(1ブロック)

基本攻略と隠しキャラの使用法を公開

「ザ・キング・オブ・ファイターズ」の物語や登場キャラは好きだけど格闘ACTは苦手、という人にオススメなのがこのゲーム。戦いは行動選択方式なので、誰でも好きな技が出せるぞ。シナリオも魅力満点なのでファンなら満足できるはず。

◉パワー切れにご用心!

戦いに勝つためのには、いかにパワーをためるかということが大事。なぜならパワーがゼロだと必殺技が出せず、敵にダメージが与えられないからだ。ただし、あせりは禁物。パワーをためる行動を選ぶと無防備状態になるので、連続で入力すると反撃される可能性が高いのだ。避けや防御の行動を織り交ぜつつ、地道にためていこう。

◀敵のパワーが多く残っているときは、防御か避けでやり過ごせ。

◉敵の状態を見て攻撃だ!

パワーを消費して必殺技を出すのは敵も同じこと。そのためパワーが減少すると、敵も「パワーため」の行動を実行するはずだ。反撃のチャンスは、ズバリそのとき。いろいろな技をバシバシ決めていこう。たいてい超必殺技で押しまくっていれば勝てることが多いが、それでは美しくない! いろいろな技を華麗に繰り出し、トドメで超必殺技を叩き込む……コレだ。

▲超必殺技を使用すると、迫力のアニメーションが流れるのだ。

全隠しキャラの出現条件

バトルモードで使えるキャラは、アドベンチャー本編をクリアしたときの状況で変化するぞ。下に紹介した条件を満たしたデータを使い、バトルモードのキャラ選択画面で使用キャラを決定しよう。

キャラ名	出現条件
山崎竜二	京のレベルが6以上でゲーム終了。キャラ選択画面で山崎にカーソルを合わせ「L1+　」を押す
八神庵	京のレベルが7以上でゲーム終了。キャラ選択画面で八神にカーソルを合わせ「L1+　」を押す
社、クリス、シェルミー	京のレベルが8以上でゲーム終了。キャラ選択画面で社、クリス、シェルミーに合わせ「L1+　」を押す
ツキノヨルオロチノ…	京のレベルが10でゲーム終了。キャラ選択画面で八神に合わせ「R2+L2+　」を押す
草薙審司	日本編をクリアしゲーム終了。キャラ選択画面で八神に合わせ「L1+　」を押す
千堂3兄弟	アメリカ編をクリアしゲーム終了。キャラ選択画面でリョウ、ロバート、ユリに合わせ「R1+　」を押す
草薙柴舟	アジア編をクリアしてゲーム終了。キャラ選択画面で草薙京にカーソルを合わせ「R1+　」を押す
オロチ3人衆	アジア編をクリアしてゲーム終了。キャラ選択画面で社、クリス、シェルミーに合わせ「R2+L2+　」
オロチ	京のレベルが10以上でアジア編をクリアしゲーム終了。選択時、クリスに合わせ「R1+L1+R2+L2+　」

まんが/鹿児島県 侍さん

ヒロインドリーム2

●発売日／98年6月25日●価格／¥6,800●メーカー／マップジャパン●ジャンル 育成SLG●MC(1ブロック)

ポイント&ウラワザを伝授!

ヒロイン候補生・御前静のディレクターとなり、彼女を育て上げるSLG『ヒロインドリーム2』。ここでは、ゲームをするうえでもっとも重要な2つのポイントと、とっても便利なウラワザを紹介するぞ。しっかりチェックしよう。

◉SSアイテムをゲットだ

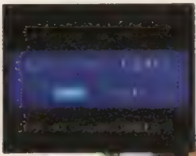
プレイヤーはスペシャリストたちを派遣し、静を育成する。SSアイテムとは、このスペシャリストの育成効果に相乗効果を与えるのに役に立つアイテムだ。SSアイテムは、一定の条件を満たすとマップ上に出現する。一定の条件とは、基本的にライバルやディレクターとの関係値と、調査イベントをこなした回数のことなので、できるだけマップ移動時に調査イベントをこなしておこう。ちなみに、SSアイテムの出現場所はランダムだ。

▶プレイヤーの下にあるキラキラ光っている物体。これがSSアイテムなのだ。

◀スペシャリストには、得意分野を伸ばすようなSSアイテムを装備させるのがベスト。

◉繰り返しプレイしよう

このゲームは、2周目以降のプレイのとき、前回までに入手したSSアイテムやスペシャリストの経験値などが引き継がれるので、プレイすればするほど、静の育成がグッと楽になってくる。しかも、マップ移動時に通常・調査のどちらのイベントが発生するかも見分けられるようになるなど、1回のプレイ時間が短縮される配慮もなされている。そこで最初の数回は、スペシャリストのレベルアップとSSアイテムの収集のためにプレイしていこう。

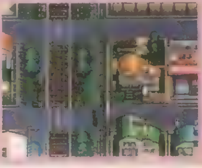


◀ゲームクリア後にセーブしたデータをロードすれば、前回のデータを継承できる

▶マップ移動時ウインドウの色が青なら通常、緑なら調査のイベントが発生する。

ウラワザ スペシャルデバッグモード

OP&EDはもちろん、イベントやミニゲームなどあらゆる要素が見られるスペシャルデバッグモードへの入り方を紹介しよう。まず「竜倉町」マップで、写真の家の左側の壁をすり抜け、庭に入って土管の右側で　ボタンを押す。成功するとSEが鳴ってマップ上の障害物をすべてすり抜けられるようになる。そうなったら、そのまま「織菜町」に向かおう。そしてマップ上の右上に位置する公園の噴水の中心に立って◎ボタンを押す。これでデバッグモードに入ることができるのだ。



◀この位置で　ボタンを押せばいい

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

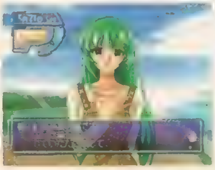
●発売日 98年9月23日●価格 ¥5,800●メーカー／エクシング・エンタテイメント●ジャンル 育成SLG●MC(1ブロック)

恋愛パートのポイントを紹介

女子校野球部の新任監督となって、日本一のチームを目指すこのゲーム。全部で14人の女の子たちとの恋愛が楽しめるのも大きな特徴だ。ここでは、そんな「ドキプリ」の恋愛パートのポイントを解説、各キャラクリアの参考にしてほしい。

その1◉とにかく会話しまくる

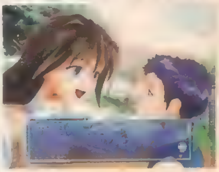
このゲームにおける恋愛イベントの進行方法は、「とにかく会話を交わす」こと。基本的に、選択肢などはあまりないので、右下に掲載した「女の子の出現場所一覧表」を参考に会いまくろう。イベント進行の条件に、会話回数やデート回数というものもあるので、とにかく会うのだ。そうすれば、イベントは進行していくぞ。



◀会話の内容は関係ない。とにかく会えさえすればOK。

その2◉イベント待ちに注意

各キャラとの会話がある程度進行すると、イベント待ちの状態に入る。こうなったときはイベントの発生場所を探して、とにかくゲームを先に進めよう。そうしないと、その女の子の出現が止まって、シナリオが進まなくなるぞ。しかも、たいていの場合は、日付や期限が限定されているイベントなので、注意が必要なのだ。



▶期間限定のイベントには注意。必須イベントが多いのだ。

◉女の子たちの好みの場所をチェック

実は本作では、女の子たちの出現場所には、ランダムな要素はなかったのだ。ここでは、学校を除く(校内ではほぼ会えないため)場所に、どの女の子が登場するかを一覧表形式でまとめてみた。休日に移動するときの参考にしてほしい。なお、表に載っているのにキャラに会えないときは、時間をずらしてみたりするといいぞ。

ちなみに、平日にも女の子に会えば恋愛イベントそのものは、それだけ早く進行する。ただ、平日限定のイベントがあるわけでもないし、さぼりすぎて試合に勝てなくなる恐れがある。メインのストーリーを進めるためにも、ここは素直に練習した方がいい。

女の子の出現場所一覧表

アパート前	中山、工藤	駅前	野々原、木村、滝沢
公園	牧野、木村、滝沢、河合、須永	街中	野々原、木村、林、牧野、滝沢、中山
剣道場	須永、浅井	神社	須永、水無月、楠
プール前	河合、千堂	河原	河合、水無月、楠
映画館	林、神田	遊園地前	河合、水無月
カラオケ	木村、神田	美術館前	野々原、中山
図書館前	牧野、工藤	ファミレス前	千堂

©MAP JAPAN CO.,LTD. ©XING 1998 キャラクターデザイン・作画監修／香川久

まんが／東京都 岡崎天乃さん

川のぬし釣り～秘境を求めて～

●発売日／98年8月20日●価格／¥4,800●メーカー／パック・イン・ソフト●ジャンル／RPG●MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

ぬしと秘境の情報を公開!!

幻の「ぬし」を釣り上げるために、6人のキャラから主人公を選択して旅に出るRPG。さまざまなイベントをクリアして「ぬし」の情報を手に入れたら、最高のシカケをそろえてバッチリ釣り上げてやろう！

◉最後の大物「ぬし」を釣り上げよう!

このゲームに登場する6人の主人公には、それぞれ異なる「ぬし」が設定されている。したがって「ぬし」の生息地も、釣り上げるための攻略も異なってくる。ここでは、各キャラごとの「ぬし」の種類とその生息地、そしてワンポイントアドバイスを紹介していくぞ。釣り場と魚の種類にマッチしたシカケを用意して、「ぬし」を釣り上げてやろう。

▲釣った魚を売り、攻略の元手にしよう。

キャラ	ぬし	場所	ワンポイントアドバイス
兄・いとこ	アカメ	河口	兄といとこのぬしは、河口に生息しているアカメ。東側の2つ並んだ島の中央付近、スズキの生息地と重なっている付近がポイントだ。最大で200cmにもなる超大物なので、竿も大物用のルアーロッドを使い、ディープかシャローライナーのルアーをつけよう。
父	ナマズ	湖	父のぬしは、体長150cmをほこるナマズ。生息地は湖(山上湖ではない)で、南側にあるほこらの東側に生息している。コイ竿か両手投げ竿に、シビかせいごバリをつけ、エサにはミミズや小魚を使う。ちなみに夕方にしか釣れないので、時間帯に注意しよう。
母	ウナギ	河口	母が求めるぬしは、河口に生息しているウナギ。体長は180cmと、特大の蒲焼きが作れそうな大物だ。船着き場の北側にある浅瀬で、夕方に挑もう。投げ釣りなら両手投げ竿かコイ竿に、シビかせいごバリ。ルアーなら大物用ルアーロッドにシンキングだ。
姉	イワナ	渓流	姉のぬしは、渓流に生息しているイワナ。仙人がいる滝壺に生息しているぞ。両手投げ竿にシビかせいごバリの組み合わせで挑もう。エサに食いついたときの逃げ足が異常に早いので、糸に余裕のある竿を使用すること。
妹	コイ	下流	妹のぬしは、下流に生息しているコイ。東側の沼に生息しているぞ。コイ竿か両手投げ竿にシビをつけ、ミミズや貝のむきみをエサにしよう。体長が180cmを超えるうえ、逃げ足も速いので駆け引きのタイミングが重要だ。

隠しマップ「秘境」に挑め

まずはどのキャラでもいいので、4キャラで「ぬし」を釣り上げよう。その後「渓流」マップの滝壺で仙人に話を聞けば、後ろの滝から奥に進めるようになり、「秘境」を冒険できるようになる。「秘境」は移動に体力を消費しやすい地形になっているので、攻略にはカメに乗れる（泳いでも体力が減らない）妹が適しているぞ。

▲渓流の最上流に住んでいる、仙人の話に耳を傾けよう。

スレイヤーズろいやる

●発売日／98年6月25日●価格／¥5,800●メーカー／角川書店／ESP
●ジャンル／RPG●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

お楽しみ要素を一挙掲載!!

アニメや小説で人気のキャラたちが大活躍するこのゲームには、楽しいミニゲームがたくさん詰まっている。今回はこれらの中から、PS版で追加された新しいミニゲームの攻略方法を紹介していくぞ！

◉ミニゲームで遊ぶには?

ゲーム中に用意されたミニゲームは、本編のプレイ中でも特定の条件をクリアすることで遊べるようになる。例をあげると、レイクウッドで町外れを訪れると「ナーガの高笑いトライアル」、ソニアシティで酒場に入ると「リナとガウリイの大食い競争」といった具合だ。またこれらのミニゲームは、オールクリア後に「おまけ」モードで自由に遊べるようになる。ここでは、クリア後でないと遊べない「スレイヤーズクイズ」もプレイ可能になるぞ。

▶全100問を誇る「スレイヤーズクイズ」は難問ぞろい！

ナーガの高笑いトライアル

表示されたボタンを、光っている順に押していき、高笑いを持続させるゲーム。確実に入力するのがコツなので、早さよりも確実性を重視しよう。

▲少しでも同時押しになっていると反応しないので注意。

リナとガウリイの大食い競争

テーブルに並べられる料理を、1つでも多く食べた方の勝ち。ときおり登場する「トウガラシ」を食べると一瞬動きが止まるので注意が必要。

▲ガウリイがトウガラシを食べるようにしむけよう。

大回転アメリア

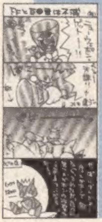
空中で入力するコマンドのうち、最も難しいSランクを公開するぞ。
①↓→↓→L1◎
②←↑→↓←↑→↓L1◎
③L1R2L2R1→◎

▲コマンドを暗記して、アクロバットを成功させよう！

リナの盗賊いぢめSP

画面右上から続々と襲いかかってくる盗賊を火球で撃っていくゲーム。火球の弾切れに注意し、連射よりも確実に狙いを定めていこう。

▲長髪の盗賊は足が速いので、最優先で倒そう。



まんが／北海道 えーるせん

© 1998 Victor Interactive Software Inc.© 神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅 © 1997,1998 角川書店／ESP

ダークメサイア

●発売日／98年6月11日●価格／¥5,800●メーカー／アトラス●ジャンル／AVG●MC（1ブロック）

生き残るための知識を伝授!

東京メッシュと呼ばれる退廃した地下都市を舞台に、恐怖と緊迫感に満ちたストーリーが展開する『ダークメサイア』。ここで解説する融合体の対処法と5人のパートナーの特徴は、生き残るために必要な知識だ。頭にとどめておこう!

◉マップを歩くときの注意点

このゲームでは、迫りくる敵・融合体に接触すると、その瞬間にプレイヤー（パートナーがいる場合はパートナー）が殺されてしまう。マップを歩いているときは、遠くに融合体の姿がないか、呼吸音は聞こえてこないか常に気を配ろう。ただし、融合体に「待ち伏せ」されている場合は、呼吸音などで接近を察知することができない（奈緒美がパートナーの場合を除く）。突然の出現に備え、いつでもダッシュできるように用意しておこう。重要なのは「あわてない」ことなのだ。

融合体から逃れるには?

融合体から逃げているときは、できるだけ多く角を曲がると逃げきりやすい。融合体は直進するスピードは速いが、方向転換に少し時間がかかるからだ。曲がり角に着く前に追いつかれそうなら、パートナーの武器でひるませて一気に引き離そう。

▲角が多いエリアに逃げ込めば、振り切るのはそう難しいことではない。

サポートキャラ紹介

杉浦奈緒美
プレイヤーと同様に地下鉄事故に巻き込まれ、同行する女子高校生。融合体の気配を敏感に察知できるが、武器はいっさい持っていない。また、彼女がパートナーになっている間は、オートマップに融合体の居場所が表示される。

神谷京二
地上で広域指名手配にあい、東京メッシュに逃げ込んだ連続殺人犯。性格がひどく破綻しており、殺人を娯楽と考えている危険人物だ。パートナーになると、拳銃で融合体を足止めできるが、拳銃は18発で弾切れになる。

リロイ・イワノフ
融合体抹殺の任務を受けて、東京メッシュに踏み込んだ特殊コマンド部隊のリーダー。部下全員を融合体に惨殺され、その復讐に執念を燃やす。パートナーになると、ハンドランチャーで融合体を足止めできる。12発で弾切れ。

ルネ・ロレイン
危険視されている宗教団体「聖なる輪」を追跡する、名うてのジャーナリスト。東京メッシュにその活動拠点があると知り、潜入調査に乗りだした。パートナーになると、サブマシンガンで融合体を足止めできる。弾は5発と少なめ。

さまよう者
東京メッシュを守る機能体の1人だったが、人間と戦ううちに自我に目覚め、自らの意志で行動するようになった異形の者。パートナーになると、腕から発射するエネルギー弾で融合体の足止めができる。攻撃回数は8回。

夜想曲

●発売日／98年7月16日●価格／¥5,800●メーカー／パック・イン・ソフト●ジャンル／AVG●対応周辺機器／MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

各話のベストエンドを攻略!

『夜想曲』は、赤川次郎原作の小説をもとにした全4話のシナリオが、オムニバス形式で展開するサウンドノベル。それぞれのシナリオは、さらにいくつかのエピソードに分けられている。ここでは各話のベストエンドへの近道を解説するぞ。

◉怪事件にピリオドを打て!

各シナリオの最終エピソードは、ベストエンドを目指すうえでの最後の難関。それだけに1つの選択ミスがバッドエンドにつながることも多い。ここでのアドバイスを参考に、確実にベストエンドを迎えよう!

ウワサの野人とは?

このゲームでは、第1話である条件（下欄外参照）を満たすと「野人」なる隠れキャラが現れる。彼に会うと、スクリーンセイバーに野人バージョンが追加されるぞ。

第1話ベストエンド　真実の行方

夜の推理シーンに移ったら、まず「少年が消えている」ことを気にする。あとは「行方不明〜」→「やっぱり興奮〜」→「入れかわった〜」の順に選択し、最後に「間違いない」を選ぼう。喫茶店の場面では「もう少し〜」を選択して、お葬式へ。葬式会場で「施設に〜」→「俊夫くんは〜」→「あの日〜」→「強気な〜」→「早乙女先生」の順に選択肢を選び、最後に自分の推理を「信じ」るとベストエンドへ。

第2話ベストエンド　太陽の少女

佐川の死体を発見した場面でかかってくる電話は、必ず取ること。独自調査では「小池〜」→「やっぱり〜」→「行動が〜」→「ワイドショー」→「様子を見よう」の順に選択。夜に桂木を捕まえたら「1階に〜」→「警察に〜」→「犯人ではない」を選び、鬼村巡査に連絡する。連絡したら小池のマンションで張り込みを開始し、血文字のメッセージを見つけたら小池の部屋に確認にいく。これでベストエンドへ。

第3話ベストエンド　隠されていた想い

夜の推理シーンまでは、「やっぱり逃げる」「一番近くの男」「車を止めよう」を選択しないこと。それ以外は自由に選択できる。推理シーンでは「幽霊の〜」→「遺産と本」→「遺産は存在しない」と選択。そして「好男に行」ってもらう。範夫が現れたら、「犯人が故意」→「正治ではない」→「外部〜」→「沢田親子は犯人ではない」→「少し話を」→「金庫」→「犯人だ」と選び、最後に「畑山家」でベストエンド。

完結編ベストエンド　夜想曲

ブレーカーを調べている場面で犯人に襲われたら、「談話室に〜」か「侵入者に〜」を選択。続く選択肢では「全く〜」か「心当たり〜」を選ぶ。2階で物音がしたら迷わず2階へ向かい、次の場面で「1階へ〜」→「それでも〜」の順に選んで再び1階へ。1階で鬼村巡査と合流したら、いよいよクライマックス。「奥へ〜」→「思い切って〜」→「急いでスイッチへ〜」の順に選んでベストエンドだ!!

まんが／神奈川県　聖翼天さん

野人スクリーンセイバー入手法：まずは、バッドエンドでもかまわないので第1話を終わらせる。そのあと再び第1話を始めて、喫茶店の場面で「成瀬智恵子〜」か「寄贈された〜」、クリーニング店の場面で「客のフリ」の選択肢を選ぶ。この手順ののちに、林道の場面で「耳を〜」→「辺りを〜」→「ゆっくり〜」→「歌を〜」と選べば野人が登場し、彼のスクリーンセイバーが使用可能に。

© ATLUS 1998 © 1998 赤川次郎/Victor Interactive Software Inc.

電撃Play Station

はじめて物語9

まんが／岩瀬さとみ

CD-ROM付き増刊の「D」は、なんと月イチで発売しているんです!

スゴイですね〜、月イチ発売ってことは、ステキな体験版やムービーなどが毎月毎月楽しめちゃうってことですよ。ハッキリいって、この「D」とDPS本誌さえ読めば、PSのことでわからないことはない！　とまで断言できちゃいます。ちなみに次の「D14」は1月18日発売！　絶対にソンはさせません！　ご期待ください。わくわくです。

電撃プレイステーション　1/14号　第1付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.9

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1999　PRINTED IN JAPAN